GRUDZIEŃ'91 / STYCZEŃ'92 (1/92) MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH CENA 9000

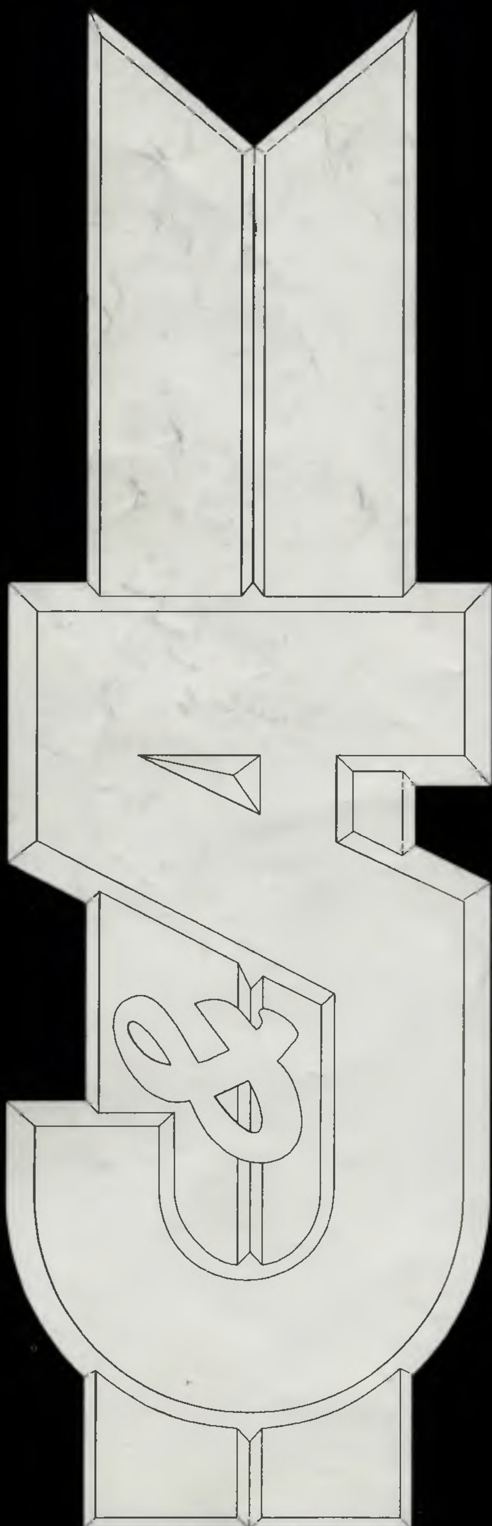
TOP SECRET 8

INDEKS 379859



SECRET OF MONKEY ISLAND
SPACE QUEST III, IV
HAWKQUEST
CENTURION
SUPERY
HTYM
F-15

Nowe wydawnictwo „Bajtka” — magazyn specjalnie dla użytkowników Commodore 64, 16, 116, +4 oraz Amigi!
Pierwszy numer już w kioskach!
Nie przegap tego znaku!



Warto to przeczytać!

Mam wrażenie, że krótki artykuł w tym miejscu otwierający każdy numer TS nie cieszy się zwykle zainteresowaniem i czytanie go kończy się na tytule. I w sumie dobrze, bo są to jakieś smuty od kierownictwa redakcji, a nie opis gry czy tipsy.

Tym razem chciałbym osobiście wypowiedzieć się o przyszłości pisma na tle jego działalności dotychczasowej. Zarysowało się kilka tematów, które chcę poruszyć i wyjaśnić kilka wątpliwości.

Przede wszystkim: sprawa małego Atari. Ankieta ogłoszona w TS 1 wykazała, że posiadacze małych Atari stanowią ponad 40% czytelników pisma. Staraliśmy się cały czas, by opisy gier na Atari stanowiły widoczną część w naszym piśmie. I jak zwykle pojawiło się wiele odmiennych zdań. Amigowcy i pecetowcy połączyli się, żądając jak najwięcej gier na szesnastobitowce. Użytkownicy Atari ST byli przeciw wszystkiemu, Spectrumowcy i Commodorowcy narzekali, że coraz mniej piszemy o grach na ich komputery.

Faktem jest, że ostatnio coraz mniej zajmowaliśmy się Atari. Powodem nie było to, że wolimy inne komputery, albo jesteśmy pod naciskiem np. Amigowców. Po prostu — nie mieliśmy ani nowych gier na Atari, ani opisów. Nie ma też źródeł, dystrybutorów, zaś firmy jak np. Avalon nie odpowiedziały na nasze propozycje współpracy.

Teraz sytuacja zmieniła się nieco. Mamy trochę nowości, opisy i chcemy, by Atarowcy nie zawiedli się na nas. Gdy czytam rzeczowe listy wyliczające ile i gdzie było czego oraz przypominające obietnice kształtowania pisma na podstawie wyników ankiety, przyznaję im rację. Tak więc następny numer, tzn. TS 9 będzie zawierał już znaczną liczbę opisów Atarowskich i ta tendencja powinna się utrzymywać, oczywiście bez szkody dla graczy używających innych komputerów.

Druga rzecz: sprawa opóźnień. Top Secret jest dwumiesięcznikiem i staramy się zachować ten cykl i w numeracji. „Położył” nas odstęp prawie trzech miesięcy między TS 3 a TS 4, lecz nie zmieniliśmy oznaczeń miesięcznych. Obecny numer TS jest oznaczony „grudzień/styczeń’92” i powinien ukazać się w Warszawie w połowie stycznia. Tak więc w tej chwili opóźnienie jest nadrobione.

Do tego należy dodać naturalny odstęp w dotarciu pisma w głąb kraju. Jedyne, co możemy poradzić, to sugestia NALEGANIA, by kioskarze w Waszej miejscowości zamawiali Top Secret w Kolportażu. Te zamówienia na pewno będą zrealizowane. Poza tym czasem warto przejść parę ulic, bo w kiosku w innej dzielnicy TS może jeszcze być.

Teraz: niespodzianka. Od następnego numeru Top Secret będzie ukazywał się w nowej szacie — na lepszym papierze i w odrobinę poręczniejszym (mniejszym) formacie. Cena nie wzrośnie i nie wzrośnie na razie objętość. Przygotowujemy się też do wydawania TS jako miesięcznika. Zmiana papieru i formatu jest pierwszym krokiem. Nie przeoczcie więc następnego numeru!

Marcin Przasnyski



Top Secret to nie tylko pismo na dziś. To również pismo na jutro. Prędzej czy później będziesz musiał zmienić komputer i to, co dziś wydaje Ci się nieprzydatne, jutro może okazać się bezcenne.





INDEX



RUBRYKI

Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski
Sekretarz Redakcji
Waldemar Nowak
Zespół Redakcyjny
Andrzej G. Baciński, Jr
Roman Bąbel
Łukasz Czekajewski
Lech Kalwas
Rafał Kinawski
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kas
Konrad Olszewski
Arkadiusz Sekura
Marek Werslak - RFN
Opracowanie Graficzne
Małgorzata Daraczyńska
Grafika
Piotr Chadarek
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska
Zdjęcia
Leopold Dzikowski
Waldemar Nowak
Skład i druk
PWP 'Gryf' S.A., Ciechanów

Korekta
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska

Wydawca
Spółdzielnia 'Bajtek'
00-687 Warszawa
ul. Wspólna 61

Kontakt z zespołem
Wtorek 14.00 - 16.00
☎ 21-12-05

Nakład 107000 egz

ELEKTRONICY, ELEKTRYCY





W związku z wystawą Computer Games Show nadarzyła się okazja zasięgnięcia języka na temat przyszłości graczy w Polsce u źródeł czyli u dystrybutorów i producentów.

Czy mogłabyś się przedstawić?

Tak! Patricia Hughes, szef działu sprzedaży firmy Electronic Arts na Niemcy, a ostatnio też na Europę Wschodnią.

Jesteś jedynym przedstawicielem zachodniej firmy softwareowej, która przyjechała na Computer Games Show do Warszawy. Co cię do tego skłoniło?

Och, to oczywiste. Wasz kraj jest potencjalnie ogromnym rynkiem zbytu dla produktów naszej firmy, jestem bardzo zadowolona z możliwości bycia tu i teraz.

Czy nie obawiasz się słynnych polskich piratów?

O polskich piratach mówi się głośno w całym softwareowym świecie. Mam nadzieję, że nowa ustawa „O prawach autorskich" wpłynie na poprawę sytuacji. Oprócz nadziei podejmujemy też pewne działania, których celem jest i będzie daleko idące zniechęcenie piratów do kopiowania naszych produktów, a z drugiej strony zachęcenie użytkowników legalnych kopii do dalszej zabawy wraz z nami.

Co konkretnie masz na myśli?

Jeżeli wasze organy ścigania nie wykażą wystarczająco dużej prężności w zwalczaniu piractwa (i ochronie wspólnych interesów) to nie jest wykluczone, że powołana zostanie do życia prywatna służba detektywistyczna, podobna do tej, która zwalcza piractwo (dość skutecznie — red.) na rynku Video. Jeżeli natomiast mówimy o użytkownikach to warto sobie powiedzieć wprost, że są oni najważniejsi. Moja firma podjęła już szereg działań, których celem jest ułatwienie polskiemu użytkownikowi dotarcia do naszych produktów.

A nieco precyzyjniej?

Przede wszystkim to: ogromne obniżenie cen w stosunku do rynku zachodniego, sięga ono czasami aż 80% — jest to zasługa ludzi z firm takich jak np. IPS, którzy potrafili wynegocjować takie stawki. Oczywiście takie ceny są możliwe do zaakceptowania przy założeniu, że Electronic Arts sprzedaje licencję, a w Polsce kopiuje się dyskietki, drukuje opakowania i instrukcje, zapewnia się serwis na miejscu.

Czy oznacza to, że do Waszych produktów będą dołączane instrukcje obsługi w języku polskim?

Oczywiście, że tak. Jak by na to nie patrzeć, to jednak najczęściej słyszę tu wszędzie polską mowę, my się do tego musimy dostosować. To niemalże kwestia dni gdy polski dystrybutor zacznie sprzedawać gry z polskimi instrukcjami (biorąc pod uwagę czas od napisania tego tekstu do jego ukazania się to prawdopodobnie "będzie już po krzyku" — red.)

Jeżeli świat wygląda aż tak różowo to co ze spolszczaniem samych programów (poleceń, komend, dialogów)?

Na dzień dzisiejszy firma Electronic Arts produkuje oprogramowanie w sześciu wersjach językowych i nic nie stoi na przeszkodzie by język polski stał się pierwszym słowiańskim językiem, który po dodaniu tych wszystkich ogonków i kropeczek (polskie znaki diakrytyczne — red.) przyjmie się jako standard. Podjęliśmy już nawet rozmowy w tej sprawie z naszym dealerem. Jednak!!! nie oszukujmy się — jest to dość kosztowna zabawa. Jedynym kryterium podjęcia tej produkcji będą wyniki finansowe sprzedaży legalnych kopii naszych programów.

W Waszej ofercie głównie widać tytuły na: Amigę, PC, ST. Co z 8-bitowcami?

No, to nie całkiem jest prawdą, ponieważ nadal tworzymy gry na Commodore 64 i co ważne sprzedają się one nieźle. W przypadku pozostałych 8 bitowych komputerów to jeszcze czasem słychać o Spectrum. Reszta spadła z rynku, nikt się nimi nie zajmuje, nie wiem czy jeszcze ktoś pisze profesjonalne oprogramowanie na te komputery. Jest to zresztą całkiem naturalna kolej rzeczy, że z "małego" Atari ludzie przesiedli się na ST, PC czy Amigę. To samo dotyczy użytkowników innych "małych" komputerów.

Jak w takim razie oceniasz np. rynek niemiecki?

Kilka lat temu rynek znajdował się w stanie równowagi pomiędzy ST a Amigą, wynikało to głównie z braku sprecyzowania polityki obu producentów co do preferowanych zastosowań ich produktów. Obecnie sytuacja wykrystalizowała się sama. Atari ST kupuje się głównie do zastosowań muzycznych i poligraficznych (trudno o lepszy komputer w tych dziedzinach — red.), Amiga jest za to bezapelacyjnym królem gier domowych. Pewną ciekawostką jest fakt, że od pewnego (dość długiego — red.) czasu IBM PC kojarzący się raczej z zastosowaniami profesjonalnymi staje się równorzędnym partnerem do gier.

Czy produkujecie więc jednocześnie gry na wszystkie te komputery?

Oczywiście nie! Zwykle pierwsze ukazują się wersje na Amigę lub IBM PC (aktualnie 27 gier — red.), następnie jeżeli jest to możliwe (zapotrzebowanie na pamięć — red.) pojawia się implementacja na C-64, a z tego wszystkiego gry najlepiej się sprzedające przenosimy również na Atari ST (aktualnie 10 gier — red.). Pamiętać przy tym należy, że przyzwoitą grę pisze cały sztab ludzi w ciągu 6—12 miesięcy.

Może jeszcze dwa słowa o nowościach.

Po ogromnym sukcesie komercyjnym symulatora Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer wprowadzamy na rynek nasz nowy produkt — Chuck Yeager's Air Combat. Jego głównymi zaletami są: możliwość prowadzenia walki z 16 przeciwnikami jednocześnie, dostęp do ponad 50 misji w trzech najbardziej znanych rejonach z walk powietrznych (II Wojna Światowa, Korea, Wietnam), latać można na wielu typach maszyn należących do obu stron konfliktu, wybieralnych jest również wiele parametrów takich jak np. typ samolotu, wysokość lotu, sytuacja taktyczna. W grze wszystko jest możliwe dlatego też uparci mogą poganiać na Phantomie F4 za Luftwaffe-owskim ME-109. Gdy do tego dodać jeszcze 20 widoków z różnych stron, oraz 256 kolorową grafikę VGA to...

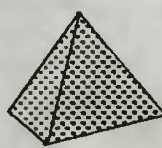
Teraz coś extra dla Amigowców — czyli Deluxe Paint IV, znacznie rozszerzona i udoskonalona wersja znanej i w Polsce wersji Deluxe Paint III. Program w nowej wersji doskonale pracuje przy 4096 kolorach w trybie HAM (Hold and Modify). Wyposażony został w całkowicie nowe lub gruntownie zmienione (łatwiejszy dostęp — red.) funkcje. Jest ich jednak zbyt dużo by je teraz omawiać. Dodatkowo dołączone są 2 dyski z grafikami. Wymagana pojemność pamięci — 1 Mb.

Ostatnie pytanie — z jakimi odczuciami wyjeżdżasz?

Na pewno tu wrócę — jest po co. Cieszę się, że mogłam być tu i teraz.

rozmawiał
Waldemar Nowak

Electronic Arts, San Mateo, California — największa firma produkująca oprogramowanie komputerowe. Założona w 1982 przez W.M. Hawkinsa — ex szefa reklamy Apple Computer Inc. Od czasu zrealizowania Pinball Construction Set w 1983 roku aż po dzień dzisiejszy firma nie schodzi z list przebojów. Ma na swoim koncie sprzedane ponad 15 milionów programów, zrealizowane ponad 500 produktów na dyskach, kasetach, cartridge-ach w 6 językach na 7 różnych typów maszyn (komputery, konsole). Firma stosuje "grupową" formułę przy tworzeniu programów polegającą na stałej współpracy artystów z różnych dziedzin. Obecnie współpracuje z 20 takimi grupami. Firma stara się być obecna zarówno na różnych typach komputerów jak i na różnych rynkach czego Polska jest najlepszym przykładem. Od września 1991 roku oficjalnym dystrybutorem na Polskę została firma IPS (International Publishing Service).

i  RTYŚCI

ROZWIĄZANIE CONCOURSU

Na ogłoszony w TS 5 concours nadeszło bardzo mało odpowiedzi. Wiązało to się niestety z opóźnieniem tego numeru, przez co ukazał się on na styk z terminem zakończenia konkursu. Dlatego postanowiliśmy bardzo łagodnie podejść do odpowiedzi, które nadeszły.

Pierwsze pytanie dotyczyło liczby opisów do gier na małe Atari w TS 1-5. Nie podamy, ile ich było, a akceptowaliśmy odpowiedzi z zakresu 30-35.

Drugie pytanie — główny mąciciel w grze Feud to Learic, którym się steruje. Jego brat, Leanoric, to drugoplanowa postać. Jednak zaakceptowaliśmy obie odpowiedzi.

Trzecie pytanie — liczba dyskietek w pudełku firmy TAL. Prawidłowa odpowiedź — 80 sztuk, choć my wtykamy tam prawie 150.

Pytanie czwarte — deser, który pisze o samolotach to oczywiście KISIEL!

Ostatnie pytanie — xyva Naczelnego to Martinez, a kto o tym nie wie, niech zaraz zapisze sobie w configu.

Z odpowiedzi, które otrzymaliśmy, wyłoniliśmy dziewięciu zwycięzców, którzy otrzymują jako nagrodę joystick SV-120 ufundowany przez sponsora konkursu, firmę TAL (Warszawa, ul. Mikowa 45).

Pozostałe 11 joysticków przyznajemy za szczególne zasługi w korespondencji z TS oraz za wytrwałość w przysyłaniu materiałów.

Oto kompletna lista nagrodzonych:

I: zwycięzcy konkursu

1. **Michał Karpiak**, Chojnice
2. **Lesław Strzeszewski**, Mielec
3. **Jacek Jabłoński**, Katowice
4. **Paweł Szyszko**, Świdnik
5. **Dariusz Gałązka**, Warszawa
6. **Mariusz Nabożny**, Łaziska Górne
7. **Jacek Kamiński**, Kalisz
8. **Michałł Gorbaczow**, Siedlce
9. **Mirosław Henning**, Wodzisław Śl.

II: za szczególne zasługi

1. **Paweł Parys**, Warszawa
2. **Rafał Michałowski**, Suchowola
3. **Roy B. Kyan**, Częstochowa
4. **Deathlike Kuba**, Katowice
5. **JaJco,**, Wejherowo
6. **Krzysztof Biliński**, Rybnik
7. **Krzysztof Kubeczko**, Gdańsk-Zaspa
8. **SPRITE**, Sierpc
9. **DZIDZIUŚ**, Błachownia
10. **Mariusz Drozd**, Godętowo

HAWKQUEST





Atari

Zdecydowanym gestem włączyłeś komputer. Budująco zabrzmiało buczenie o coraz większym natężeniu — Twoja maszyna nabierała mocy. W kącie pod biurkiem leżał dzienniczek z czekającą na podpis jedynką z fizyki. Palce silnie zacisnęły się na drążku joysticka; opuszek kciuka leżał idealnie, w ergonomicznie wyprofilowanym zagłębieniu FIRE. Twoje łagodne zazwyczaj, błękitne oczy stwardniały i przybrały barwę stali. Wszystko stało się jasne. Znowu oberwie się zielonym.

Już Starożytni doszli do wniosku, iż stres najłatwiej odreagować na słabszych od siebie. Wystarczy tylko znaleźć mniej lub bardziej przekonywujący pretekst. Tym razem Twoje sumienie uspokaja fakt, że poszukujesz zaginionych części kryształu, znajdujących się na planetach systemu gwiezdnego Kiross. Informacje o krysztale posiadasz nie tylko Ty, wobec czego konflikt z nieprzyjacielem jest nieunikniony. Nie pozostaje nic innego, jak rozwiązać go znanym powszechnie i uznanym sposobem — ładować broń i w drogę!

O każdej z pięciu planet posiadasz pewne skromne, acz przydatne dane, jak np. ilość znajdujących się na jej powierzchni dział przeciwlotniczych. Jedne z planet są bronione silniej, inne słabiej, o czym informuje poziom (*LEVEL*) trudności akcji. Wszystkie pozostałe informacje (nazwa planety, jej klimat, ilość odkurzaczy na 1000 mieszkańców, itp.) są raczej mało istotne.

Twój Mi-24D dysponuje nieograniczonym zapasem paliwa i amunicji, możesz więc całą uwagę poświęcić celności strzałów i precyzji bombardowania. Przy odrobinie szczęścia uda Ci się nawet zestrzelić dodatek (*BONUS*), co zwiększy liczbę możliwych chwil słabości.

Ogólnie trudno powiedzieć, by gra miała jakikolwiek sens (może jedynie głębszy fizyczny). Stanowi rozrywkę dla zdegenerowanych umysłów maniaków, szukających dowartościowania w wykańczaniu kolejnych tabunów bezbronnych kosmitów. Wyzwala jednak z kompleksów, gdyż decydowanie o życiu lub śmierci tysięcy istot daje poczucie wielkości. I może w tym właśnie leży przyczyna jej popularności.

Master

Firma: Red Rat Software
Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari

THE NIEŚMIERTELNIES

Rocket Ranger

Idąc za ciosem, a raczej za opisem tej gry w bieżącym numerze, ułatwiamy życie commodorowskim graczom.

Podstawowy problem to skąpe zapasy paliwa (lunarium). Popatrzmy najpierw na fragment programu obsługujący transfer lunarium pomiędzy "storage" a "rocket pack":

```
$31D3  SED              $31E5  CLC
$31D4  SEC              $31E6  LDA $0402
$31D5  LDA #0404,X      $31E9  ADC #$01
$31D8  SBC #$01         $31EB  STA $0402
$31DA  STA$0404,X       $31EE  LDA #0403
$31DD  LDA #0405,X      $31F1  ADC #$00
$31E0  SBC #$00         $31F3  STA $0403
$31E2  STA #0405,X      $31F6  CLD
```

Zamiana SBC#$01 na SBC #$00 spowoduje, że przepływ lunarium ze "storage" do "rocket pack" nie będzie zakłócany, natomiast w przeciwną stronę — ilość lunarium w "storage" rośnie, a w "rocket pack" nie maleje. Pozostaje jeszcze usunąć ograniczenie 200 jednostek transferowanego lunarium. Rzućmy okiem na program:

```
$3225  LDA $0405,X   $322E  LDA $0404,X
$3228  CMP #$02      $3231  ADC #$01
$322A  BCS $325E     $3233  STA $0404,X
$322C  SED           $3236  LDA $0405,X
$322D  CLC           $3239  ADC #$00
                     $323B  STA $0405,X
```

Zmiana CMP #$02 na CMP #$99 pozwoli przekazać do "rocket pack" 9900 jednostek paliwa.

Paliwo to jednak nie wszystko. Nasz komandos może być zestrzelony przez załogę sterowca, artylerię p-lot, myśliwce, obrońców tajnej bazy, strażniczki kopalni itp. Większość trudności została opracowana metodą "Commando". Rozkazy, które należy odszukać na 4. stronie dyskietki to:

— sterowiec — DEC $04B7
— artyleria — DEC $22
— myśliwce — DEC $1F
— tajna baza — DEC $50

Pozostaje pojedynek bokserski oraz baza na Księżycu. W pojedynku walczy się do utraty energii, co następuje odpowiednio po 10 i 20 trafieniach. Taki sposób działania liczników sugeruje użycie w nich rozkazów SBC #$N i SBC #$N/2. Dobrze, ale ile wynosi N? Szukając par rozkazów SBC i sprawdzając, czy obsługują one jakieś liczniki, znajdujemy:

```
LDA #$64   LDA $23      LDA $24
STA $24    SBC #$0A     SBC #$05
STA $23    STA $23      STA $24
```

Jak widać, mamy kilka możliwości wprowadzenia zmian do programu. Odpływ energii zahamuje zmiana SBC #$05 na SBC #$00, a zmiana SBC #$0A na SBC #$64 spowoduje, że po pierwszym ciosie strażnik padnie znokautowany.

Walka w kopalniach na Księżycu wymaga również osobnego omówienia. Wprawdzie odnaleziona metodą Commando zmiana DEC $26 na LDA $26 da nam nieśmiertelność, ale zastrzelenie 8. strażniczek w limitowanym czasie jest bardzo trudne. Popatrzmy na fragment programu:

```
$1A0B  LDA #$08   ;LIMIT STRAŻNICZEK
$1A0D  STA $53    ;W KOMÓRCE $53
$1A0F  STA $D025  ;JEDEN Z REJESTRÓW
                  KOLORU VICA-A
$1A12  LDA #$06   ;DALSZY CIĄG
```

Zmiana LDA #$08 na LDA #$01 pozwoli ukończyć grę po pierwszym trafionym strzale. Jest tu jednak maleńkie "ale" w kategoriach estetycznych — Rocket Ranger zmienia kolor na biały! Tę kwestię pozostawiam rozgarniętym Czytelnikom, a w przypadku niecierpliwych pytań, obiecuję sprawę wyjaśnić następnym razem.

Raid Over Moscow

Na dziś pozostała już tylko ta historyczna gra, która swego czasu wywołała mały skandal w polskim światku komputerowym. Tymczasem jest to zwykła zręcznościówka o 4. poziomach i nienajgorszej jak na 1984 rok oprawie graficznej.

Odszukanie i zamiana na NOP-y rozkazów DEC $A9E2, DEC $A9E1 i DEC $AA7A zapewnia nieśmiertelność na wszystkich poziomach gry oraz nieograniczony zapas dysków na ostatnim. Można też wstrzymać upływ czasu, wstrzymać odlot rakiet lub nawet odpalić je na stanowiskach startowych! Jednak uważam, że wprowadzenie tego typu poprawek przy określonym scenariuszu przypominałoby postępowanie myśliwego, który znajduje przyjemność w strzelaniu do ptaków, które uprzednio zamknął w klatce.

W następnym odcinku zajmiemy się frapującą grą Project Firestart oraz starym Indiana Jones and the Temple of Doom.

URAN

SPROSTOWANIE DO PIRATES!

Już kilka godzin po wydrukowaniu TS6 wiedziałem, że nie wszystko w opisie do Pirates jest w porządku. A nie było z jednego, prostego powodu: grę opisywałem w wersji na Commodore, bo o istnieniu Pirates na IBM nie miałem zielonego pojęcia. Wynikły z tego następujące rozbieżności:

*— **cel gry**. Rzeczywiście, na IBM-ie należy odnaleźć członków rodziny — a nie tak jak napisałem, po prostu przeżyć,*

*— **gubernatorzy**. Rzeczywiście, na IBM-ie dają oni sekretne misje do wykonania, takie jak przekazanie wiadomości czy polecenie zajęcia wrogiego miasta.*

Oprócz tego dopuściłem się (świadomie lub nie) następujących grzechów:

*— nie załączyłem w tabelce statku **CARGO FLUYT** a to dlatego, że spotyka się go właściwie raz na rok i po prostu o nim zapomniałem,*

— nie napisałem o możliwości ataku miasta z lądu (ograniczyłem się jedynie do morza). Powodem tego jest skomplikowalność rozgrywania takiego ataku a więc mała jego skuteczność. Mimo wielu prób nie udało mi się opanować tego wariantu w sposób umożliwiający jego opisanie, za co Czytelników przepraszam.

Na zakończenie dziękuję za "czujną" pomoc autorom listów: Lechowi Betlejowi, Łukaszowi Rusakowi oraz Radkowi Gajewskiemu. Poza tym specjalna wiadomość dla Łukasza i Radka — pamiętajcie, że nie wszyscy mają taki komputer jak Wy i, że istnieje coś takiego jak ortografia.

Za popełnione błędy przeprasza...

Łukasz Czekajewski

SHERMAN M-4

Sherman M-4 jest jednym z najsłynniejszych i najbardziej wyróżniających się wozów bojowych skonstruowanych od zarania Świata. Zbudowany został w ilościach, o których konstruktorzy innych czołgów mogliby jedynie marzyć a co najważniejsze, w niektórych armiach nadal jest w użyciu (na tzw. „drugiej linii"). Wyszydzany za swoje wady i niezgrabną sylwetkę, gloryfikowany za swoje liczne sukcesy, **M-4** być może lepiej niż każdy inny pojazd II Wojny Światowej symbolizuje podstawowe różnice w filozofii konstruowania i używania wozów bojowych. Niewyszukany w formie, za to doskonale odpowiadający warunkom masowej produkcji wojennej, zbudowany został w ilości dwukrotnie przekraczającej liczbę wszystkich czołgów wyprodukowanych przez Niemcy w latach 1939–1945!

Właściwym kluczem do rozstrzygnięcia wątpliwości co do doskonałości Shermana, jest oficjalna doktryna **U.S. Army** w czasie II Wojny Światowej. Rola czołgów określana była jako siła manewrowa, towarzysząca piechocie w natarciu i dająca wsparcie ogniowe przeciwko silnym punktom obrony wroga.

Wbrew pozorom, niszczenie wrogich czołgów nie było rolą zmotoryzowanych oddziałów pancernych — zadanie to należało do tzw. „niszczycieli czołgów". Dlatego też w oficjalnych kołach wojskowych występował pewien opór wobec prób modernizowania **Shermana** (przede wszystkim w sprawie jego siły ognia), lub wprowadzania nowych typów czołgów. Stanowisko to oparte było na oficjalnych przesłankach, ale oczywiście nie tylko na nich. Gdy **M-4** spotkał się na polu walki z czołgami niemieckimi, np. z **Tygrysem** czy z **Panterą**, wiele **Shermanów** wraz z załogami skończyło marnie.

Jednak **Shermany**, używane przy ograniczeniach ich roli i zgodnie z przeznaczeniem, zostały uznane za jedne z najlepszych.

Produkcję seryjnego **M-4** rozpoczęto w lipcu 1942. Drugim modelem w seryjnej produkcji był **M-4 A1**, wyróżniający się jednoczęściowym, odlewanym korpusem kadłuba. Jego grubość: przód — **2"***), boki i tył — **1.5"**, wierzch i boki dolnej części — **1"**. Lepiej prezentowało się opancerzenie samej wieży: przód — **3"**, boki i tył — **2"**, wierzch — **1"**.

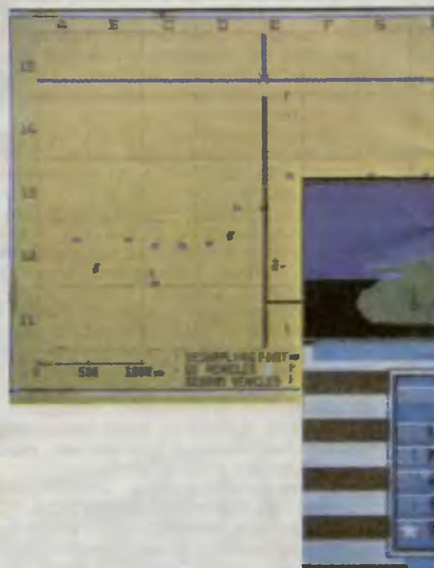
Pierwsze walki **M-4 A1** stoczył pod El Alamein w październiku 1942 r., będąc na wyposażeniu Brytyjskiej 8 Armii. Duże straty jakie poniosły, wynikały z braku doświadczenia Brytyjczyków posługujących się amerykańskim sprzętem. Błędy zostały oczywiście przez dowództwa przeanalizowane, wynikiem czego były korekty w taktyce używania **M-4**.

Wersja **M-4 A2** przeznaczona była dla Związku Radzieckiego, w ramach pomocy Lend-hease. W wersji **M-4 A3** wrócono do pancerza spawanego z płyt stalowych. **A3** była podstawową wersją na wyposażeniu **U.S. Army**. Nowy silnik **FORD 6AA V-8** pozwolił obniżyć nieco charakterystyczną, wysoką sylwetkę **Shermana**. Wersja **M-4 A3 E2**, zbudowana w niewielkiej serii, wyróżniała się opancerzeniem wieżyczki: przód — **3"**, boki — **6"**, tył — **2.5"**, wierzch — **1"**.

*) Dane podaliśmy w calach, 1 cal = ok. 25 mm.

Andreas Kissel




Amiga



Z różnymi zamiarami siadamy do programów symulacyjnych. Czasem to po prostu rozrywka, bez zagłębiania się w co bardziej skomplikowane funkcje programu. Kiedy indziej kieruje nami chęć przeżycia uczuć, emocji choć trochę zbliżonych do tych, które nieobce są prawdziwym pilotom czy kierowcom.

W wielu wypadkach jednak, gdy znajdziemy już najlepszy naszym zdaniem symulator, staje się on naszym towarzyszem na długo — od kilku miesięcy do kilku nawet lat. Aby jednak fascynował i zmuszał do codziennego treningu, musi spełniać pewne podstawowe cechy: maksymalna wierność z oryginałem, rozbudowane, ale proste w użyciu opcje oraz wielość misji do wykonania.

Sherman, jak zapewne wielu wie, nie łapie się do tego schematu popularności. Nie jest to program popularny i mało kto umie naprawdę dobrze się Shermanem posługiwać. My także nie zaliczamy się do ekspertów. Czemu więc piszemy? Po prostu wiemy więcej niż inni.

Konfiguracja

Wszystko jest proste jak drut. Właściwie można by od razu zaczynać, ale warto zapoznać się z sylwetkami nieprzyjacielskich maszyn (**VIEW OF ENEMY**) oraz z ciekawości obejrzeć naszego pupilka (**VIEW OF SHERMAN**). Niepewni swoich predyspozycji powinni spędzić kilka chwil na oglądaniu wersji demonstracyjnej gry (**DEMO MODE**). Pozostałym sugerujemy przejście do jednej z trzech kampanii: Ardeńska (**ARDENNES CAMPAIGN**), Normandzka (**NORMANDY CAMPAIGN**) oraz pustynna (**DESERT AMPAIGN**). Dokładne scenariusze tych trzech misji opiszemy pod koniec artykułu.

Po przejściu do jednej z kampanii, ustalamy reguły gry. Chodzi tu o:

— poziom realistyczności gry (**LEVEL OF REALISM**);
nieograniczona ilość amunicji (**Unlimited Ammo**), nieograniczony zapas paliwa (**Unlimited Fuel**), płytkie lub głębokie rzeki (**Deep Rivers**), szybkie ładowanie po strzale (**Fast Loading**) oraz rozpoznawanie nieprzyjaciela (**Enemy Identified**),

— poziom gry (**LEVEL**), od pojedyńczych misji (#1 — #5) aż do całej kampanii, łączącej w sobie wszystkie scenariusze,

— parametry naszych wojsk (**ALLIED FORCES**), czyli ilość Shermanów do przegrania (**Number of Shermans**), liczba samochodów zwiadu (**Recoissance Vehicles**) a także możliwość wsparcia artyleryjskiego (**Artillery Support**),

— parametry wojsk nieprzyjaciela (**ENEMY PARAMETERS**), dotyczące doświadczenia w walce (**Experience**), morale wojska (**Troop Morale**) oraz dowódcy (**Guderian** — kiepski, **Rommel** — nie do pokonania).

O mapie

Pod klawiszem **F4** znajduje się mapa (zwana przez niektórych wywiadowczą). Zaznaczone są na niej ważne strategicznie miejsca, takie jak większe bunkry i bazy zaopatrzeniowe. Świeże informacje o ruchu nieprzyjacielskich czołgów docierają z takim opóźnieniem, że są nieprzydatne.

Każdy zniszczony obiekt zmienia swą barwę na niebieską. Ogólnie można powiedzieć, że w zasięgu Twojego działa znajdują się obiekty w obrębie jednej kratki — podziałki występującej na mapie. Dalszych możesz szukać jedynie przez silną lornetkę.

Największą zaletą mapy jest możliwość ustawiania kursu dla wszystkich swoich jednostek (z reguły czterech czołgów i dwóch jeepów). Dzięki temu nie musisz po kolei „sprowadzać" Shermanów do nowo zdobytej wioski. Zdarza się oczywiście, że prowadzone przez komputer Shermany napotkają nieprzyjaciela. Pojawia się wtedy komunikat: „We are under attack", oraz numer zaatakowanego czołgu. Jeśli natychmiast nie przełączysz się na zagrożonego, to będzie źle. Komputer umie jeździć, ale walka z samym sobą sprawia mu już duży kłopot. Co by jednak nie mówić, jego skuteczność w walce z bunkrami przekracza czasem najśmielsze oczekiwania — dwa strzały i dwa ciemne obiekty.

W sumie mapa przydaje się raczej do korygowania kursu i sprawdzania swego położenia, niż do planowania skutecznych ataków. Zbyt dużo w niej niedokładności. Zasada: najpierw strzelaj, potem patrz gdzie to padło — w pełni charakteryzuje tą sytuację.

Więcej o walce

Wydawałoby się, że ten stały fragment gry powinien być najbardziej atrakcyjny — i to nie tylko po to, by grę rozchwytywali maniacy naparzania: chodzi po prostu o to, żeby podczas gry nie usnąć. Trzeba niestety powiedzieć, że tu Sherman M-4 nie stoi na wysokości zadania. To wszystko dzieje się naprawdę za wolno, naprawdę zbyt nierealistycznie, naprawdę strasznie śpiąco.

Niebezpieczeństwa zagrażające naszemu życiu to bunkry, czołgi i efekty dodatkowe (np. miny). Zarówno czołgi jak i bunkry prowadzą wysoko nieskuteczny ogień na większe dystanse — w granicach kontaktu wzrokowego. Nie daje to nam jednak przewagi, ponieważ my sami nie jesteśmy lepsi i nawalanie na większy dystans to tylko marnowanie cennej amunicji.

Bunkry można po prostu objechać. Mają one sloty prawie zawsze tylko z jednej strony i jeśli uda Ci się bezpiecznie dostać na jego tyły, to już ciepła jego mogiła. Trzeba jednak zastrzec, że numer ten udaje się raz na dwa, i to z wielu powodów. Po pierwsze bunkry nie zawsze stoją pojedyńczo; po drugie zanim przejdziesz do manewru omijania, możesz już nie mieć wieżyczki; po trzecie nierzadkie są w takich chwilach spotkania z włóczącymi się niemieckimi czołgami; po czwarte...

No, tak — czołgi. Te dopiero są ciężkim orzechem. Z reguły krążą w okolicach zabudowań, zarośli lub właśnie bunkrów. A robią to celowo — abyś Ty, przekonany o własnym bezpieczeństwie wjechał im prosto w łapy (a właś-





IBM PC

M4

ciwie pod lufę). Dlatego też niegłupie jest objeżdżanie budynków dookoła i rozwalanie wszelkich podejrzanych drzewek.

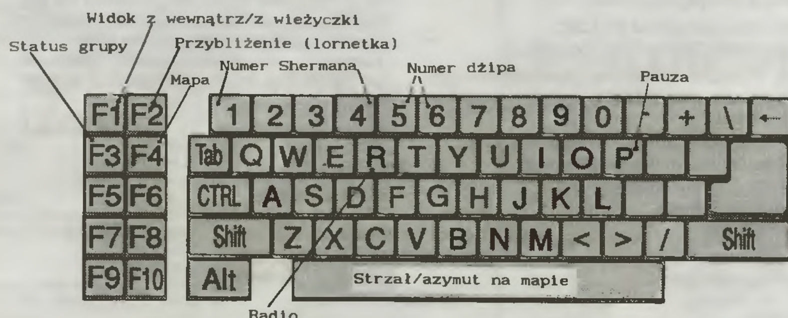
Sama walka z przeciwnikiem, jak już zresztą wcześniej wspomniałem, jest zrobiona kiepsko. Zabawa toczy się do pierwszej krwi — on Ci w silnik, albo Ty mu w korpus. Potem zostają już tylko zwłoki pokonanego a zwycięzca rusza dalej. Sama wymiana strzałów trwa najwyżej kilkanaście sekund.

Pierwsza pomoc

Nie dotyczy to bynajmniej zawartości podręcznej apteczki kapitana czołgu. Chodzi tu bowiem o pewne miejsca, gdzie można czasem trochę sobie pomóc.

W większości wypadków trafiony Sherman = martwy Sherman, ale nie dzieje się tak zawsze. Czasem zostaje zniszczony tylko układ optyczny, radio czy też napęd. Naprawić to można w zdobytej bazie przeciwnika, w tzw. punkcie uzupełnień. Po wjechaniu do hangaru (najpierw przemianuj flagę — jeśli zadanie wykonałeś dobrze, HQ przekaże Ci dalsze instrukcje) dostajesz świeżą porcję amunicji, paliwa oraz możliwość szybkiego naprawienia usterek. I w drogę!

Do pierwszej pomocy zaliczam też radio, za pośrednictwem którego, możemy „zamówić" sobie bombardowanie artyleryjskie umocnionych pozycji wroga. Czasem, uda nam się przywołać maruderów, nie mogących nadążyć za główną grupą Shermanów.



Misje

Normandy Campaign

I. Zniszczyć wszystkie bunkry; zająć obóz nieprzyjaciela. Wyruszasz z E-14. Przy drodze napotkasz niewidoczny na mapie czołg. Skieruj się na lewą stronę drogi i zniszcz wszystkie bunkry w sektorach: C-13, D-13, A-12, B-12, C-12 i D-12. Następnie hops na drugą stronę i dokończ dzieła. Nie może ostać się ani jeden bunkier. Gdy będzie po wszystkim, zajmij obóz E-11 i przy użyciu mapy sprowadź do niej Shermany.

II. Odbij dżipy. Znajdują się w kwadracie B-9. Na drodze do nich stoi naturalna zapora z powalonych drzew oraz kilka szybkich Tygrysów i Panzerów. Najbezpieczniejsza jest jazda drogą (uwaga na niewidoczne czołgi!), a następnie kwadratami: D-9, C-9, B-9. Po wysłuchaniu rozkazów z HQ, wróć Shermanem na drogę i zniszcz czołgi przy moście — E-8. Dopiero teraz sprowadź tu pozostałe Shermany i dżipy.

III. Zajmij wioskę. Do kwadratu F-7, gdzie się ona znajduje powinieneś dojechać bez przeszkód. Napotkasz najwyżej dwa wrogie czołgi. Ściągnij resztę i czekaj na rozkazy.

IV. Zniszcz baterię brzegową w B-3. Tu nie obejdzie się raczej bez straty co najmniej jednego Shermana. Obrona baterii jest bardzo silna: czołgi w kwadratach D-5, C-4, B-3, A-3; prawdopodobnie pole minowe w D-4; poza tym kilka zaznaczonych na mapie bunkrów. Po wykonaniu misji przemianuj flagę. Resztę drużyny możesz już wysyłać na pole G-2.

V. Zniszcz ostatni punkt oporu. W G-1 znajduje się wioska, broniona przez 2—3 czołgi niemieckie. Myślę, że wiadomo, co z nimi zrobić.

Ardennes Campaign

I. Planowa ucieczka do obozu C-14. Do przeskoczenia jedynie rzeczka i kawałek drogi. Jeśli rzeki są głębokie **(DEEP RIVERS)**, możesz przejechać mostem. Warto go potem zniszczyć, by ewentualna pogoń musiała walczyć z Tobą przez rzekę, nie mogąc wykorzystać przewagi szybkości i jakości (6—8 czołgów). Po zajęciu flagi i wyeliminowaniu jednostek pogoni (jeśli takie się w ogóle pojawią) przechodzisz do dalszej części misji.

II. Przegrupowanie do bazy F-9. Po drodze nie powinieneś się natknąć na przeciwnika (bunkry w B-10 można ominąć bez walki). Dopiero w samym obozie napotkasz cztery Shermany! Nie czekaj, aż otworzą ogień. Są to czołgi amerykańskie, zdobyte przez Niemców i wykorzystywane do akcji na tyłach amerykańskich. Jeśli zawahasz się choć chwilę, to koniec.

III. Zniszczyć most B-3. Planowana akcja Niemców, opiera się na wykorzystaniu strategicznie ważnego mostu B-3. Oddział powinien całą parą tam pomknąć, przedostać się na drugą stronę i celnym strzałem przekreślić wszelkie nadzieje Niemców. Uwaga na czołgi w kwadracie D-6!!!

IV. Rozwalić bazę D-1. Otoczona jest przez groźne z pozoru bunkry, ale nie daj się zwieść. Do akcji użyj tylko jednego Shermana, poczynając od kwadratu B-1, poprzez flagę, aż do ostatniego gniazda oporu. Wyślij wtedy resztę czołgów do E-3 i staraj się oczyścić pole przed ich przybyciem tam — spodziewaj się dwóch bunkrów i co najmniej dwóch czołgów. Pozostali powinni napotkać jedynie jednego Tygrysa w E-3.

V. Zakończyć misję. To nie będzie już trudne. Wystarczy jeden Sherman, by zająć niebronioną bazę E-5. Nie zaszkodzi przysmażyć trochę Niemców w kwadracie E-4, D-4. Przez rzekę nie powinni Ci zbytnio pomiąchać.

Desert Campaign

I. Zniszczyć rezerwy nieprzyjaciela w Bab-El-Qattara. Interesują Cię bunkry na linii 4 oraz w kwadracie F-5. Uwaga na czołgi w kwadratach E-3, D-4, E-4. Istnieje możliwość napotkania aż sześciu (!) Jagdpanzerów w samej bazie D-5. Bunkry otoczone są polami minowymi. Po zdobyciu misji, zebrać wszystkich pod hangarem.

II. Obronić pozycje. Możesz dość szybko spodziewać się wizyty nieprzyjaciela, w składzie co najmniej sześcio-siedmioczołgowym. Pojawią się najprawdopodobniej, ale nie na pewno z północy. Nie wolno dać się zaskoczyć lub pozostawić na swoich tyłach choć jeden żywy czołg.

III. Zgnieść opancerzony konwój nieprzyjaciela. Goście jadą z południa, dokładnie linią F. Zaczaić się należy w jednym z trzech kwadratów: F-6, F-7 lub F-8. Dalej pozostaje już tylko celne strzelanie.

IV. Uzupełnić paliwo w Sidi-El-Rahman a następnie zetrzeć wioskę z powierzchni ziemi. Kwadraty E-7, E-8 i sąsiednie są podejrzane — znajdują się w nich cztery czołgi nieprzyjaciela, których ogień skierowany w Twoje boki może być bardzo nieprzyjemny. Nie zapomnij także o bunkrach F-9, G-9 i chroniącym je czołgu. W samej wiosce w kwadracie F-10 powinieneś napotkać co najwyżej jeden czołg.

V. Ostrzelać bunkier Rommla. Droga doń daleka i niebezpieczna. Najpierw sześć do ośmiu czołgów w kwadracie D-11 lub D-12. Potem na deser pole minowe w C-13, D-13 i prawdopodobny atak Niemców na Twoje tyły. Dalej bunkry C-14, E-14 i chroniące je czołgi (UWAGA — są schowane!). I wreszcie — bunkier Rommela w kwadracie B-15. Tu wystarczy na szczęście tylko jeden strzał.

Łukasz Czekajewski

Firma: Loriciel
Rok produkcji: 1989
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): CGA, EGA, VGA

Powermonger



Amiga



Pamiętasz zapewne, że w grze Populous występowałeś w roli boga prymitywnego plemienia. Koniec z tym. Powermonger daje Ci niecodzienną szansę stania się królem, niedawnym jeszcze władcą bogatej krainy położonej na wielkiej wulkanicznej wyspie. Niedawnym, bo wybuch wulkanu, pozbawił Cię wszystkiego. Nikt z mieszkańców nie przeżył, poza garstką żołnierzy Twojej gwardii przybocznej, która wraz z Tobą w ostatniej chwili zdołała dopaść uszkodzonej łodzi kotwiczącej pod zamkiem i wypłynąć na pełne morze. Szczęśliwe wiatry pozwoliły dotrzeć wam do krainy pokrytej polami i lasami, wśród których mieściły się osiedla ludzkie.

Zapragnąłeś objąć ten wielki ląd we władanie. Niełatwe to zadanie, gdyż mapa tego baśniowego świata liczy aż 195 sekcji a każda z nich musi być zdobywana oddzielnie.

Zamieszkujący ten ląd tubylcy wcale nie pragną Twojej zwierzchności i stawią jej zaciekły opór. Złamiesz go przy pomocy miecza oraz dzięki wskazówkom, podanym w kolejnych paragrafach, a które są równie ostre jak najwyższej próby oręż.

Uruchomienie gry

Po załadowaniu gry program poprosi Cię o podanie Twego imienia, po czym zaproponuje Ci:
- podjęcie nowej gry o początkowym stopniu trudności,
- kontynuowanie uprzednio rozpoczętej konkwisty,
- podbój krainy wybranej losowo,
- załadowanie disc scenery (o ile już nim dysponujesz).

Ekrany gry

Na ekranie ukaże się mapa odkrytego przez Ciebie lądu. Strzałka pozwoli Ci na wybrać zawsze tę samą sekcję lądu w lewym, górnym rogu mapy. Po akceptacji tego wyboru pojawi się główny ekran gry, którego lewą część przesłoni mapka i znajdujący się pod nią angielski tekst pytania o dane liczbowe z określonej stronicy oryginalnej instrukcji. Jeśli nie znasz właściwej odpowiedzi wybierz opcję O.K.

Po chwili mapka kontrolna z lewej części ekranu zniknie i na jej miejsce pojawi się nowa, na której będzie wybrana przez Ciebie sekcja lądu. Nad mapką, w lewym górnym pasku nad ekranem dostrzeżesz cztery barwne baretki. Służą one do zmiany sposobu prezentowania mapy. Pod mapą znajdziesz rysunek wagi. Ustawienie jej szalek odzwierciedla różnicę pomiędzy graczami. Twoja szalka oznaczona jest niebieskim krzyżem.

Pod wagą znajduje się rysunek kompasu. Jego wskazania podają kierunek eksponowania trójwymiarowego krajobrazu gry. Z prawej strony kompasu znajduje się zespół dziesięciu ikon-strzałek. Służą one do przemieszczania i skalowania krajobrazu gry.

Przejdźmy do centralnej części ekranu gry. W jego środku znajduje się studnia obramowana kamieniami. Nazwałem ją polem przestrzennym. W polu tym program demonstruje trójwymiarowy wycinek terenu na którym chcesz prowadzić w danym momencie grę. Wycinek lądu pokazywany w polu przestrzennym, oznaczony jest na mapie białą gwiazdką.

Nad polem przestrzennym wznosi się antyczna kolumnada a na jej dalekim planie kontury zamku. Na pierwszym planie przed kolumnadą stoją postacie w baśniowych szatach. Pierwsza od lewej to Ty. Kolejne sylwetki to kapitanowie — dowódcy podległych Tobie oddziałów. O każdym z nich możesz zasięgnąć aktualnych informacji poprzez umieszczenie strzałki na lewym ramieniu Kapitana i naciśnięcie lewego przycisku myszy.

Nad górną krawędzią centralnej części ekranu dostrzeżesz trzy barwne paski. Niebieski ilustruje zapasy żywności podległych Ci oddziałów, czerwony ich liczebność a zielony osobistą siłę Dowódcy. Zanik zielonego paska nad głową którejkolwiek z postaci oznacza jej śmierć. Jeśli odnosi się to do Ciebie powoduje to pojawienie się przykrego obrazu końca gry.

Nie mniej ważna jest ciągła obserwacja paska niebieskiego. Jeśli jest on krótki, gromadź pożywienie dla oddziału. Na lewo od zespołu barwnych pasków znajduje się maleńka i przez to nieczytelna ikonka czynności jaką w danej chwili wykonuje kapitan lub jego oddział.

Ikony sterowania grą.

Rozmieszczone są one na kamieniach obramowania pola przestrzennego. Wszystkie ikony wybieramy przez wskazanie je strzałką i naciśnięcie lewego przycisku myszy. Uaktywniona ikona jest podświetlona zielonym kolorem. Ich układ oraz funkcje w formie skrótowej podane zostały na rysunku. Ważniejsze z nich, wyjaśniam poniżej.

10. Dostęp do opcji FILE:
- ładowanie/zapis gry,
- formatowanie dyskietki,
- regulacja szybkości gry,

oraz do opcji GAME MENU:
- **retire** — zakończenie gry,
- **replay map** — wznowienie gry na początku,
- **select map** — ponowny wybór krainy do podbicia,
- **random** — wybiera losowo kolejną wioskę,
- **pause** — przerwa w grze,
- **multiplay/message** — opcje do wykorzystania pomiędzy graczami posiadającymi modem.

11. Wysyłanie zwiadowców na przeszpiegi.

12. Podjęcie rokowań.

13. Polecenie oddziałowi, aby wymienił z wioskami posiadane przedmioty.

14. Zasięgnięcie informacji o wiosce.

15. i dwie sąsiednie. Przy pomocy tych ikon ustalamy stopień intensywności działania oddziału.

18. (HOME). Wydanie rozkazu udania się do zamku — bazy.

17. Przekazanie kapitanowi części Twojego oddziału.

18. Porzucenie zbędnego jedzenia.

19. Porzucenie zbędnego ekwipunku.

20. Zaopatrzenie armii w żywność z zapasów wioski lub przejęcie żywności z rozbitego oddziału przeciwnika.

21. Zaopatrzenie wioski w żywność z zapasów Twojego oddziału.

22. Rozpuszczenie oddziału.

23. Werbunek tubylców do oddziału.

24. Wydanie oddziałowi polecenia przejęcia przedmiotów znajdujących się w zdobytej wiosce.

25. Rozkaz zaatakowania neutralnej wioski należącej do wrogiego królestwa.

28. Polecenie podjęcia produkcji uzbrojenia przez oddział.

27. Wysyłanie kapitana z oddziałem lub samego kapitana do określonego strzałką punktu na mapie.

Prowadzenie gry.

W każdej sekcji-krainie zaczynasz od skupienia wokół siebie jak największej liczby wojska. To Twoja doborowa gwardia, która wywalczy dla Ciebie sukces. Będziesz musiał ją wspierać i starannie zaopatrywać w żywność. Będziesz wydawał swoim oddziałom rozkazy ataku na wsie i wrogie osady, polecenia wytwarzania broni, zawierania sojuszy, dyspozycje wspomożenia własnych wsi. Przeciw Tobie będą walczyć nie tylko mieszkańcy wsi, ale również oddziały Twoich konkurentów do władzy. Jakby tego było mało, musisz stawić czoła siłom natury, porom deszczowym i śnieżycom utrudniającym ruchy Twoich wojsk — na szczęście te kataklizmy uderzają także i w Twoich nieprzyjaciół.

W niektórych krajach zwycięski atak przeprowadzisz szybko, zwłaszcza dzięki zaskakującym dla wroga wypadom z lasu. W innych będziesz musiał najpierw zbudować silne armie a dopiero potem wejść w zwarcie z oddziałami wroga. Wieś jest zdobyta, jeśli dwie trzecie jej mieszkańców znajdzie się pod Twoją kontrolą (stwierdzaj to przy użyciu ikony ze znakiem zapytania). Unikaj wybijania mieszkańców wioski co do nogi. Grozi to w bliskiej przyszłości brakiem żywności.

W miarę zdobywania kolejnych krain napotkasz coraz trudniejsze przeszkody, co jest połączone ze wzrostem atrakcyjności gry. Twoją ripostą może być tylko coraz doskonalsza taktyka. Im głębiej będziesz wchodził w opcje i strategię gry, tym pełniej odsłoni ona swe walory.

Gra obfituje w efekty dźwiękowe. Częstotliwość bicia serca ilustruje stan zdrowia Twego szczepu. Odgłos oddechu symbolizuje kondycję Twego kapitana. Jeśli jest równy i spokojny — możesz wydawać mu polecenia. Gdy żołnierze są głodni, słyszysz mlaskanie. Odgłosy pił i młotów informują o uzbrojeniu się nieprzyjaciela. Beczenie owcy wskazuje źródła zaopatrzenia w żywność.

RESET

Firma: Bullfrog
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Dźwięk (PC): brak

F-15 STRIKE EAGLE

Atari

Jednomiejscowy myśliwiec F-15 McDonnell Douglas F-15 „Eagle" jest światłym wytworem amerykańskiej myśli konstrukcyjnej przełomu lat 60/70. Nie wiadomo dokładnie, dlaczego przez dziesiątki lat udawało mu się służyć bez większych przykrych niespodzianek a dopiero pod koniec swego „życia" okazał się być tak niewdzięcznym. Chodzi oczywiście o denerwujące już zapewne „spadanie" z kolejnych numerów TS. No, cóż — winni to oczywiście my. Serdecznie wszystkich przepraszamy i mamy nadzieję, że jakość opisu naszego „Mistrza" i opowieść Herr Kissela wyrówna poniesione straty.

Redakcja

Układ sterowania

Dla zwiększenia niezawodności, pracę pilota wspomagają aż dwa układy kontrolujące pracę samolotu: **SAS** — zwiększający stateczność oraz **GAS**** — polepszający sterowność poprzez korygowanie gwałtownych wychyleń drążka i łagodzenie skutków silnych podmuchów wiatru; ma to szczególne znaczenie na wysokościach poniżej 1500 stóp. Ponadto F-15 może być sterowany ręką pilota automatycznego.

Tablica przyrządów

Z lewej strony znajduje się mapa, na której zaznaczone są cele główne i drugorzędne, baza F-15 oraz aktualne położenie myśliwca. Po prawej stronie symbolicznie wyświetlany jest stan uzbrojenia samolotu: ilość PR krótkiego i średniego zasięgu, bomb, flar; zewnętrzne zbiorniki paliwa — jeśli nie zostały wcześniej odrzucone. Znajduje się tam poza tym wskaźnik aktywnego uzbrojenia: **GUN** — działko, **MRM** — pocisk *Sparrow*, **SRM** — pocisk *Sidewinder*, **BOMB** — bomby. Centrum tablicy przeznaczone jest na radar o zmiennym zasięgu, współpracujący z celownikiem radiolokacyjnym typu impulsowo — dopplerowskiego. Na jego ekranie widoczne są samoloty przeciwnika, pociski rakietowe oraz cele naziemne.

Pod radarem znajduje się wskaźnik poziomu paliwa — stan poniżej 13500 funtów wskazuje na opróżnienie zbiorników zewnętrznych. Ponad ekranem umieszczone są diody ostrzegające o (licząc od lewej): zagrożeniu rakietą naprowadzaną radarowo, zagrożeniu rakietą samonaprowadzającą się (termiczną), zbyt niskim pułapie lotu, braku paliwa. Dodatkowo, mała prędkość oraz niski pułap lotu sygnalizowane są syreną. Na samej górze znajduje się wskaźnik prędkości (w Ma), kursu oraz otwarcie przepustnicy.

HUD

Wszystkie ważne dla pilota informacje wyświetlane są jak gdyby na przedniej szybie — u nas po prostu na ekranie komputera. Na samej górze widnieje prędkość w węzłach oraz wysokość w stopach. Tuż ponad tablicą przyrządów pojawiają się komunikaty komputera pokładowego dotyczące np. zestrzelenia wrogiego samolotu. W centrum HUD-a znajduje się celownik działka. Poziome linie pozwalają określić kąt nachylenia dziobu samolotu — każda z nich oznacza 10°. Po aktywizacji bomb pojawia się tam również celownik powietrze-ziemia, ukazujący linie lotu pakietu bomb i miejsce trafienia.

Błyskające literki **NAV** to tzw. kursor nawigacyjny, ustawiony na mapie klawiszami kursora i wskazujący kierunek lotu. Cel naziemny ma postać trójkąta, odległe rakiety i samoloty są otoczone ramką, co ułatwia ich obserwację.

Systemy obronne

Naziemna obrona przeciwlotnicza dysponuje pociskami naprowadzanymi radarem lub półaktywnie samonaprowadzającymi się. Ochronę przed nimi zapewnia zaktywizowanie czynnego zagłuszacza sygnałów radarowych oraz wyrzucenie porcji pasków folii aluminiowej (CHAFF), co dezorientuje rakietę.

Wrogie samoloty atakują zazwyczaj pociskami samonaprowadzającymi się na cel. Trafienia uniknąć można przez odpalenie flary magnezowej. Jej wysoka temperatura podczas spalania powoduje skutecznie zmylenie wrogiej rakiety.



Trafienie rakietą może zmniejszyć sterowność samolotu, lecz nie wyłącza go od razu z walki. W sytuacji ostatecznej katapultowanie się daje ponad 50% szans na przeżycie.



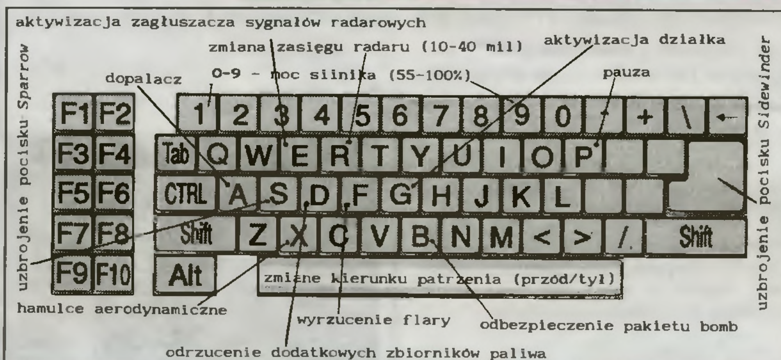
To, co wiemy

Jeśli oglądałeś film *Top Gun*, to wiesz zapewne, że walka powietrzna to nie tylko odpalanie rakiet, lecz również cała symfonia skomplikowanych manewrów, wykonywanych w zakresie przeciążeń od −3 do +9 g. Manewrowością ustępuje F-15 jedynie *Tomcatowi*, w związku z czym możesz sobie podczas walki pozwolić na np. przerwanie, odwrócenie i nożyce, ślizg, nurkowanie spiralne, jojo, zawrót czy nawet wysprzęgnięcie. Pamiętaj przy tym, że poniżej prędkości przeciągnięcia, wynoszącej 100 węzłów, zaczniesz gwałtownie opadać, zaś przekroczenie prędkości maksymalnej (2.5 Ma) owocuje urwaniem skrzydeł i nieuchronnym spotkaniem z matką glebą.

Tak podstawowych zasad aerodynamiki, jak ta, że przy nurkowaniu prędkość rośnie a przy wznoszeniu oraz przy skręcie maleje, nie trzeba chyba przypominać. W razie, gdyby kontrolowanie przepustnicą przestało wystarczać, możesz użyć dopalaczy lub umieszczonych w górnej części kadłuba hamulców aerodynamicznych.

Autorzy gry miłosiernie oszczędzili Ci (a może nawet i sobie) manewru lądowania, które następuje automatycznie po zejściu na małej prędkości nad bazę. Czas pełnej obsługi naziemnej F-15 nie przekracza 11 minut masz więc czas na zrobienie siusiu przed wyruszeniem w kolejną, zwycięską misję.





Trochę o misjach

Są to wszystko scenariusze historycznych akcji wykonanych kiedyś przez F-15. Generalny scenariusz jest zawsze taki sam: zniszczyć cel główny, a poza tym wszystko co się da. Potem możesz zamachnąć na pożegnanie skrzydłami i odlecieć w kierunku bazy.

Libia, 19 sierpnia 1981. Zbombarduj centrum dowodzenia i lotniska. Przyjmij każdą walkę z samolotem przeciwnika.

Egipt, 6 października 1973. Zniszcz kwaterę główną Trzeciej Armii Egipskiej i tyle lotnisk oraz wyrzutni, na ile starczy Ci bomb.

Wietnam, 5 kwietnia 1972. Przemknij przez obronę powietrzną na pułapie poniżej 1000 stóp, zbombarduj tereny wojskowe wokół portu w Haifong; zrównaj z ziemią wszystkie lotniska, jakie napotkasz.

dokończenie na str. 10



Kody identyfikacyjne

0 — G	4 — J	8 — L	12 — C
1 — A	5 — B	9 — H	13 — P
2 — J	6 — C	10 — A	14 — K
3 — G	7 — H	11 — P	15 — B

ROCKET RANGER



Czyżby historia mogła podążać dwoma równoległymi torami, zbliżającymi się do siebie jedynie w nieskończoności? Czyżby możliwe było znalezienie się niespodziewanie na tym drugim, biegnącym w tę samą stronę a jednak tak odmiennym? Czy wreszcie nie jest szaleństwem myśl, której podstawę stanowi Rocket Ranger

Czyżby historia mogła podążać dwoma równoległymi torami, zbliżającymi się do siebie jedynie w nieskończoności? Czyżby możliwe było znalezienie się niespodziewanie na tym drugim, biegnącym w tę samą stronę a jednak tak odmiennym? Czy wreszcie nie jest szaleństwem myśl, której podstawę stanowi koncepcja połączenia dwóch w jeden?

Gdyby pomysł ten był wolny od czynników zewnętrznych, wystarczyłoby wybrać dowolny moment historyczny i zmienić go zgodnie z biegiem równoległego Świata. Ponieważ jednak działanie zostało już dawno pozbawione niezależności, czynnik historyczny został ściśle określony. Druga Wojna Światowa albo nic. Nic czyli dalsze trwanie dwóch niezawisłych Światów.

Rocket Ranger nie wie jeszcze o czekającej go misji. Już za chwilę ukażą się na jego stole kolejno: plecak rakietowy, pistolet, zegarek, książka (dyskietka) kodowania/dekodowania oraz niewielki dziennik — pamiętnik. Te przedmioty staną się jego towarzyszami na długie miesiące. Czy chcecie, aby stały się również waszymi? Czy chcecie przyczynić się do zmiany przeszłości naszego Bratniego Świata, w którym Druga Wojna Światowa zakończyła się niekwestionowanym zwycięstwem Hitlerowskiej III Rzeszy? Wierzę, że tak i opis ten nie stanie się jedynie eksponatem w zakurzonej gablocie.

Pierwsze kroki

Przeczytałeś krótką notkę zatytułowaną „Chapter 1" i jesteś w kłopocie. Tam, gdzieś wysoko w powietrzu leci sterowcem trzęsąc się ze strachu profesor Barnstorff wraz z córką June a w tym czasie Ty nie robisz nic, aby im pomóc. Brak zdecydowanego działania zakończy się tym, że znajdą się oni w Berlinie pod czujną opieką esesmanów.

Zanim jednak udasz się w powietrze, zapoznam Cię z czterema głównymi opcjami gry: WAR MAP (mapa wywiadowcza), FUEL DEPOT (paliwo), ROCKET LAB (rakietownia) oraz TAKE OFF (start).

1. WAR MAP — tu będziesz ustalał swoją strategię działania. Na mapie zaznaczono kontury wszystkich kontynentów a każdy z nich podzielono na kraje (z pominięciem mniej ważnych). Twoją pozycję wskazuje symbol RR. Poza Tobą, na mapie znajduje się pięć sylwetek agentów — wywiadowców, którzy zdobywają dla Ciebie informacje o fabrykach Lunarium lub częściach księżycowej rakiety. Oprócz tego, na mapie widać przemieszczający się punkt — to wojska niemieckie, podbijające kolejne obszary i wcielające je pod swoją czarną banderę. Tereny czerwone są w stosunku do Niemiec neutralne i dają się im dość łatwo podbić, żółte natomiast są wrogie i bronią się po napaści o wiele dłużej.

2. FUEL DEPOT — w grze wszystko obraca się nie wokół ropy naftowej, lecz wokół nieznanego nam jeszcze paliwa — Lunarium. Nasz plecak „chodzi" na Lunarium, nasza rakieta poleci na tym paliwie i większość niemieckich pomysłów opiera się na wysokiej produkcji tego towaru. FUEL DEPOT podzielony jest na dwie sekcje: ROCKET PACK — paliwo do plecaka rakietowego oraz ROCKET SHIP — zapas Lunarium do naszej rakiety.

3. ROCKET LAB — cóż to za tajemnicza rakieta, o której ciągle wspominam? Po wejściu do tej opcji nie widzimy nic, oprócz angielskiego sformułowania: „Wymagane części rakiety i 500 Lunarium". Dużo, ale wcale nie za dużo. Części rakiety, rozrzucone po całym świecie, należy tropić aż do upadłego. A Lunarium? No cóż, trzeba odkładać każdy zarobiony galon a może się uzbiera te nieszczęsne 500.

Gdy wypełniony paliwem udasz się rakietą na księżyc, przyjdzie Ci walczyć z ośmioma strażniczkami. Bronią one dostępu do miejsca wydobywania i przetwarzania Lunarium. Pokonaj je i zrób duże BUM!

4. TAKE OFF — pora na start w daleki świat. Tylko wtedy, gdy zapas paliwa na drogę daje gwarancję powrotu, i gdy masz określony cel swojej podróży. Nie pora to na wyprawę dookoła Świata.

Jeszcze o mapie

Od piątki agentów, o których wspomniałem w poprzednim paragrafie i wydajności ich działania, zależy powodzenie Twojej misji. To oni odnajdą części rakiety i obie fabryki Lunarium. Natkną się także na kilka miejsc, gdzie Niemcy produkują sterowce, myśliwce Me-109 itp. Każdy skuteczny atak na takie miejsce zakończy się obniżeniem sił niemieckich (Nazi Efficiency) o 5–15 procent, a więc w konsekwencji opóźni tryumf Nazistów. Skupić na-



Commodore

---

c.d. ze str. 9

Syria, 12 marca 1984. Usuń z powierzchni ziemi centrum dowodzenia i każdą wyrzutnię rakiet, która Cię zaatakuje.

Wietnam, 10 maja 1972. Zamień stację przechowywania paliw płynnych w pobliżu Hanoi w wielki fajerwerk. Zgnój każdego szukającego zaczepki.

Irak, 7 czerwca 1981. Czeka Cię rendez-vous z irackim reaktorem „Osirak". Przeleć na pułapie poniżej 1500 stóp przez linie obrony p-lot. Potem masz wolną rękę dopóki nie zabraknie amunicji.

*) **SAS** — **S**tability **A**ugmentation **S**ystem

) **CAS — **C**ontrol **A**ugmentation **S**ystem

Master

Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1985
Komputer: Commodore, Atari, Amstrad, Apple, IBM PC

P.S. W następnym numerze obiecujemy uzupełnienie niniejszego opisu, a raczej inne spojrzenie na samolot i symulator.

leży się jednak na najważniejszym — Lunarium i częściach rakiety a inne sprawy wyrównywać „przy okazji".

Działanie szpiegów korygujesz opcjami:

REPORT — raport o odkryciach (dopiero, gdy zacznie migać),
TRANSFER — przemieszczenie do innego kraju (po zakończeniu infilitracji danego kraju),
CHANGE ORDERS (INFILITRATE, ORGANIZE RESISTANCE) — zmiana rozkazów (infilitracja, organizowanie ruchu oporu),
CHANGE COVER (LOW RISK, HIGH RISK) — zmiana stopnia utajnienia (małe ryzyko, duże ryzyko).

Ruch oporu może być organizowany jedynie w niepodbitych jeszcze krajach. Nie ma jednak większego sensu „poświęcanie" jednego z agentów w misji tworzenia partyzanckiej armii. Opóźnienia w poszukiwaniach są znaczne, Niemcy kraj podbiją tak czy inaczej, i w sumie nie jest to opłacalne. Warto natomiast czasem zaryzykować i narazić szpiega na duże ryzyko — wszystkiego dowie się dwa razy szybciej a jest szansa, że nie zostanie schwytany prędzej niż za dwie, trzy kolejki.

Za Zeppelinem

Przyszła wreszcie pora na nieszczęsnego profesora Barnstorffa unoszącego się aktualnie gdzieś w powietrzu. Przechodzisz do opcji TAKE OFF, napełniasz komorę odpowiednią (patrz tabelka) ilością Lunarium i ruszasz na pas startowy. Aby wznieść się w górę należy osiągnąć odpowiednią prędkość biegu, najczęściej według następującego sposobu: lewo + fire — lewa noga, prawo + fire — prawa noga. Po usłyszeniu sygnału startu góra + fire wyjaśnia sytuację.

Lecisz. Prowadzony wytrawną ręką pilota odnajdujesz sterowiec. Niemcy bronią się oczywiście zaciekle, co jest Ci nie w smak. Nie dość, że musisz uważać na śmigające pociski, to jeszcze każdy fałszywy strzał zakończy się wielkim bum! Sterowiec nie czołg — trafisz go w skorupę i już go nie ma. Celować więc powinieneś w gondolę, bo to w kabinie dla załogi mieszczą się stanowiska karabinów maszynowych. Cichną po pierwszym trafieniu.

Jesteś już w środku, ale to jeszcze nie koniec Twoich kłopotów. Profesor, a tym bardziej córka, wcale nie chcą uwierzyć, że przybyłeś ich uratować. Na IBM-ie kwestia ta została rozwiązana losowo i raz na dziesięć giniesz w odmętach Atlantyku. Na Commodore natomiast, czeka Cię przyjemna rozmowa. Jeśli wykażesz się wyczuciem, oboje znajdą się po kilku dniach cali i zdrowi w Waszyngtonie. Jeśli nie... no cóż. Perspektywa podobna jak na IBM-ie.

Fabryki Lunarium

Jak już wspomniałem są tylko dwie, losowo umiejscowione przez komputer gdzieś na Świecie. Bardzo ważne jest, aby Twoi agenci odnaleźli choć jedną z nich w miarę szybko, gdyż inaczej możesz zostać z „pustym bakiem". A na dobrych chęciach nie polecisz.

Załóżmy, że obie fabryki są już rozpracowane. Na pierwszy rzut oka różnią się kopułą — jedna z nich ją ma, a druga nie. Gdy udasz się na rajd w kierunku którejś z nich, spostrzeżesz jeszcze inną różnicę.

Fabryka bez kopuły, położona jest głęboko w dżungli a dostępu do niej chroni potężny bunkier. Posiada on osiem okienek dla strzelców wyborowych, którzy ukazują się w nich w przypadkowym układzie. Od tego, jak często się zjawiasz zależy liczba snajperów, wychylających się w tym samym momencie z okna. Po szóstym, siódmym razie strzelają oni właściwie prawie na okrągło.

Jak ich załatwić? To proste. Na początku zakryć się osłoną (joystick do siebie) i czekać, aż się uciszą. Wtedy zasypać ogniem tego, który nie zdążył się schować (może być ich kilku) i powtórzyć cały manewr od początku.

Druga z fabryk leży dla odmiany na terenie całkiem pustynnym. Atakujesz ją lecąc tuż nad ziemią, na bardzo dużej prędkości. Aby osiągnąć sukces, wystarczy zniszczyć pięć do piętnastu naziemnych stanowisk p.lot. Ich ogień jest wprawdzie wyjątkowo celny, ale częste zmiany wysokości lotu skutecznie utrudnią im pracę.

Nie wolno Ci zapomnieć, że podczas ataku na jedną z dwóch fabryk i w opisanej dalej konfrontacji z myśliwcami Me-109, „oberwać" możesz co najwyżej trzy razy.

Fabryki rakiet

Jest ich pięć. Rozrzucono je po całym świecie. Znajduje się w nich pięć, bezcennych części do Twojej rakiety. Jedynym sposobem na ich zdobycie, jest bezpośrednia wizyta i rozmowa ze strażnikiem (na szczęście w liczbie pojedynczej).

Z braku innych pomysłów i z powodu różnicy językowej, dialog został sprowadzony do wymiany ciosów. Piącha za piąchę, ząb za ząb — tylko tyle. Z FIRE zadajesz ciosy, gołymi kierunkami zasłaniasz się przed zakusami Niemca, bardzo zresztą opieszałego. Optymalną taktyką jest: pięć razy w łeb, zasłona i od początku.

Nawet nie wiedziałeś, że Niemca tak łatwo jest wbić w ścianę.

Me jak Messerschmitt

Ten fragment gry nie został potraktowany przez autorów zbyt poważnie. Sytuacja, gdy „człowiek z plecakiem" posyła dwadzieścia palących się Me-109 w ziemię, wydaje się nieporozumieniem. To były przecież jedne z najlepszych samolotów myśliwskich II Wojny Światowej.

Me-109 atakują nas kolejno, jeden po drugim a następnie starają się uciec w przypadkowym kierunku, zachowując uporządkowany szyk. I to jest nasza szansa. Do momentu, gdy Niemcy strzelają należy uciec w bezpieczny punkt ekranu, by w odpowiedniej chwili znaleźć się z powrotem i ciągłym ogniem „od dołu" podziurawić im trochę maszyny. Powiesz: nic prostszego. I będziesz miał rację.

Strategia gry

Głównym zagadnieniem jest poziom sił niemieckich (Nazi Efficiency). Gdy jest on wysoki (70–80 procent), ich wojska szybciej pdbijają obce mocarstwa i nie mijają dwa lata, jak podkute buty narodowego socjalizmu staja u brzegów Ameryki. A stąd już tylko krok do zawieszenia brutalnej faszystowskiej flagi na froncie Białego Domu. Nie wolno więc dopuścić, by Niemcy czuli się zbyt pewnie.

Jak już wspomniałem, Nazi Efficiency najskuteczniej można obniżyć niespodziewanymi atakami skierowanymi w ich newralgiczne punkty, z reguły w fabryki o znaczeniu militarnym. Równie źle Niemcy znoszą udane rajdy na sterowiec (zjawia on się w Waszyngtonie cyklicznie i zawsze w tym samym celu).

Przyszła pora na odpowiedź na pytanie: jak wygrać? No cóż — jest to pytanie, na które nie ma jasnej odpowiedzi. W grze jest tak dużo elementów losowych i zręcznościowych, że podanie jednolitej recepty przekracza możliwości każdego oprócz proroka.

Ważne jest, by na samym początku, nie zacząć od przesuwania szpiegów (z wyjątkiem tego, który znajduje się w Niemczech). Tak się składa, że bardzo szybko uzyskają oni cenne informacje, co nie nastąpi bynajmniej po wysłaniu ich wszystkich na przykład do Afryki. Zmiana terenu działania pociąga za sobą straty czasu.

Do momentu znalezienia co najmniej jednej z fabryk Lunarium, nie powinno się robić zbyt dalekich wypadów „w Świat". Rozumiem, że według obliczeń starczy na powrót i jeszcze trochę zostanie, ale co zrobić, gdy fabryka okaże się być w Kenii? Lunarium to nie drożdże, nie urośnie.

Wracanie do Ameryki nie jest opłacalne, ale trzeba to raz na jakiś czas robić. Chodzi tu głównie o agentów, którzy nie mogą przebywać nadmiernie długo w obcym kraju, ponieważ zostaną wykryci i zlikwidowani. Zaraz po meldunku powinni być przeniesieni w inny rejon świata.



Jeśli już wypad, to nie po jedną część rakiety. Dzięki odkrytej fabryce Lunarium, zawsze możesz w niej uzupełnić braki i kontynuować akcję. Droga za ocean długa i niebezpieczna, a powrót z pustymi rękami nie przyniesie Ci chwały. Poczuj się jak hurtownik a nie jak detalista.

„Bez SOSu proszę..."

Gdy znajdziesz się w obcym kraju i zakończysz swoją misję, nastanie czas na podjęcie decyzji. Otwierasz swój plecak, włączasz monitor i ukazują się dwa warianty: PICK DESTINATION oraz SEND SOS.

PICK DESTINATION używasz w sytuacji, kiedy nie brakuje Ci paliwa. Nie jest ważne, czy chcesz wracać do Ameryki, czy też trasa wiedzie przez Europę. Ta opcja, to jedyna możliwość trzymania steru w swoich rękach. Jeśli dasz SEND SOS, odnajdzie Cię marynarka Stanów Zjednoczonych i przetransportuje do Fort Dix, Twojej bazy. Nie stracisz oczywiście bezcennego Lunarium, ale za to dwa miesiące miną zanim z powrotem usiądziesz w fotelu w Fort Dix. Bardzo często, w Waszyngtonie powiewa już wtedy sfastyka.

By the way

— pomyłkowe wybranie ilości Lunarium z tabelki, może skończyć się na dwa sposoby. Albo przypadkowo dolecisz do innego kraju, albo po prostu gdzieś w powietrzu silnik przestanie pracować i... THE END,

— jeśli profesor leci porwany sterowcem a Ty nie masz czasu w tej chwili być jego niańką, możesz trochę poczekać. Gdy znajdzie się on w stolicy Rzeszy, nadejdzie pora na kolejny „Czapter". Szybka akcja bydgoskiej policji (czyli Twoja) w Berlinie i profesor bezpiecznie wróci do Waszyngtonu,

— nie można niestety bez umiaru wisieć na opcji WAR MAP. Z pozoru jest to dobre, ale po kilkumiesięcznym leniuchowaniu przychodzi kilku panów w ciemnych płaszczach i wszystko skończone.

A więc zaczynajcie i powodzenia!

Łukasz Czekajewski
Mateusz Przasnyski

Firma: Cinemaware
Rok produkcji: 1988
Komputer: Commodora, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Dźwięk: brak



teraz patrz str. 15

IBM PC

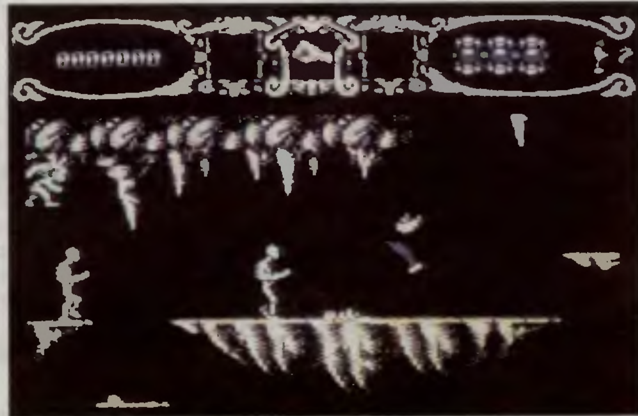


I THE ROAD TO HELL

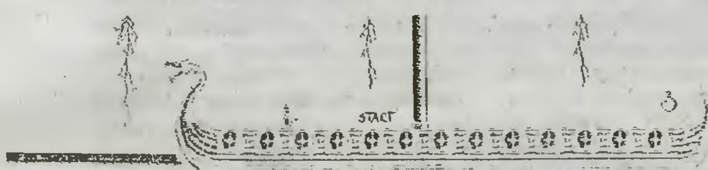
Amiga



Commodore



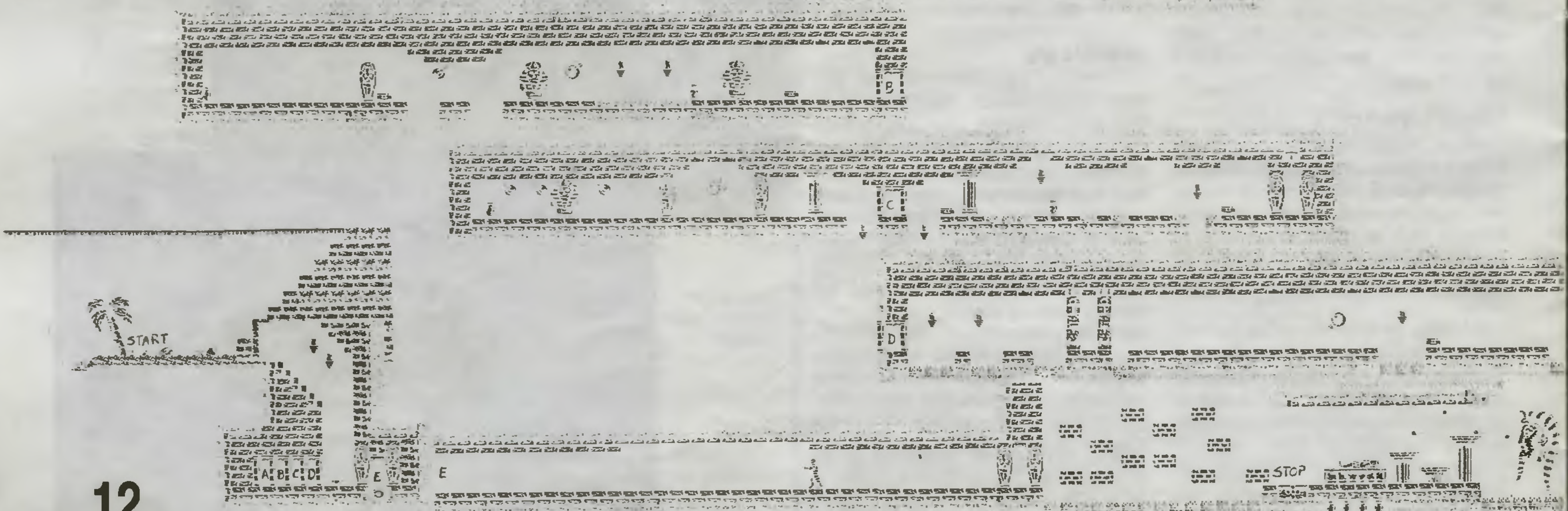
II GREECE FOUR HUNDRED BC

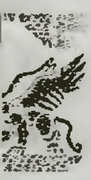


III SCANDINAVIA FIVE HUND



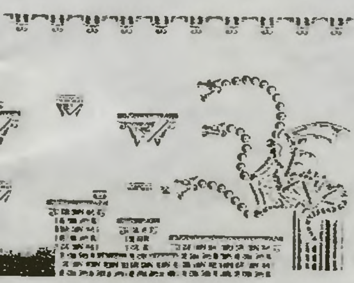
IV EGYPT THREE THOUSAND BC



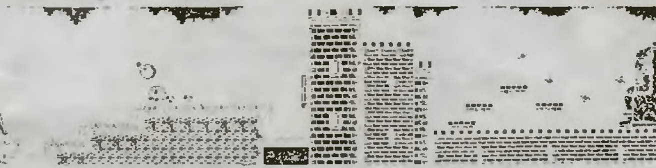


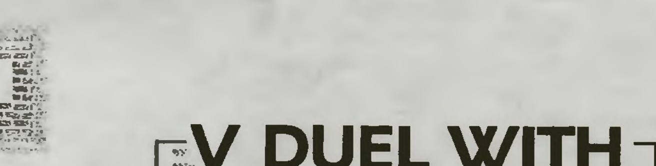


HISTORY in the Making



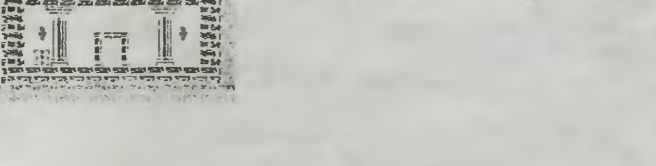
RED AD











Trzeba położyć kres sztuczkom Damerona. Ten zły duch czasu dał się we znaki wszystkim bogom starożytnego świata, odwracając bieg historii. Bogowie znaleźli jedną z jego kryjówek. Sami nie mogą go pokonać, bo znając ich siłę Dameron ucieknie przed nimi do innej epoki.

Wielu śmiałków wysłano na rozprawę z duchem. Wszyscy przepadli w odległych epokach. Ktoś jednak musi pokonać ducha i naprawić historię świata. Może nam się to uda? Nie będzie to łatwe zadanie — daleka droga przed nami. Musimy przeszukać wszystkie kryjówki Damerona.

Po drodze warto zbierać porozrzucane na ziemi przedmioty. Niektóre skrzynki, dzbanki, rzeźby kryją prezenty od miejscowych bogów (różne rodzaje broni, energię, itp) Każda broń służy innemu celowi i na pewno się przyda.

Etap 1 — Droga do piekieł

Jest to naprawdę piekielna przygoda. Zaczyna się na zapomnianym cmentarzu, kilka metrów poniżej grobów. Poruszaj się ostrożnie. Staraj się nie potrącać wisielców i nie poparzyć się ogniem piekielnym, wydobywającym się z lawy. Musisz dotrzeć do najdalszych pieczar i zabrać każdy znaleziony przedmiot. Może któryś z nich pomoże odnaleźć i pokonać ducha czasu...

Na początek rozbij dwie wazy, zabierz ich zawartość, L, rozbij dwie wazy, L, użyj ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę, P, P, po drodze strzelaj w kościotrupy i zbieraj ich czaszki (zbierz co najmniej 10 czaszek), P, P, P, zestrzel i weź kulę, wyłącz strzelanie, L, rozwal dwie skrzynki, L, L, D, P, włącz strzelanie, zestrzel wisielce, P, weź trzecią kulę, L, zestrzel wisielca, wyłącz strzelanie, rozwal skrzynkę i wazę, zabierz ich zawartość, L, rozwal skrzynkę, L, rozwal wazę, D, L, wrzuć wszystkie czaszki do ognia, strzelaj kulami do diabła, weź trójząb i czwartą kulę, P, zestrzel wisielca, rozbij wazę, P, rozbij wazę, weź zapas kul, P, P, P, zabij smoka trójzębem, weź klucz, L, L, L, L, L, G, zestrzel wisielce, rozbij wazę, otwórz drzwi kluczem, wejdź do ukrytego korytarza, D, D, zestrzel i weź ostatnią kulę, P, D, P, P, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, przeniesiesz się śladami Damerona do Grecji...

Etap 2 — Starożytna Grecja 400 p.n.e.

Wspaniałe budowle, rzeźby i świątynie. Ale dlaczego wokół nie ma żywej duszy? Jakie nieszczęście sprowadził Dameron w tę okolicę, że uciekli wszyscy jej mieszkańcy? Trzeba to koniecznie zbadać. Może w podziemiach okolicznych świątyń znajdzie się wyjaśnienie zagadki...

Rozbij dzbanek, weź zapas ognistych kul, zestrzel i weź szklaną kulę. rozbij rzeźbę mieczem, P, rozbij wazę, rozbij rzeźbę, weź worek z czarami, P, rozbij dzbanek, złap gołębia, P, poczekaj aż bestia odfrunie, P, rozbij wazę, złap gołębia, zestrzel i weź kulę, P, rozbij dzbanek i wazę, weź kulę, P, rozbij skrzynkę, klęknij i wejdź do ukrytej krypty, zestrzel i weź kulę, zetnij mieczem głowę Hydrze, użyj worka, weź głowę Hydry, wyjdź z krypty, P, rozbij skrzynkę, D, P, rozbij skrzynkę, P, użyj głowy Hydry i zestrzel dwie głowy smoka, L, L, G, P, rozbij skrzynkę, P, zestrzel ostatnią głowę smoka, L, L, D, P, P, weź ostatnią kulę, L, L, L, wejdź do krypty, weź krzyż, odnieś go na miejsce startu, użyj go, krzyż przeniesie cię do Skandynawii...

Etap 3 — Skandynawia 500 n.e.

Co to za dziwna łódź? Trzeba z niej zmykać bo załoga nie darzy nas sympatią. Te topory, tarcze i miecze nie służą do zabawy. No, byle do brzegu. W oddali widać jakiś zamek. Może jest to kryjówka złego ducha? Jak się tam dostać? Nabrzeżne lasy i bagna wyglądają zdradliwie...

Chodź po statku, zabijaj wikingów toporem, a gdy zostawią ci trochę ognistych kul, strzelaj do nich kulami, zbierz pełny zapas kul, idź na rufę okrętu zestrzel i weź kulę.

Na brzegu rozbij toporem wazę, weź zapas kul, L, rozbij dzbanek i wazę, L, rozbij skrzynkę i dzbanek, zbieraj wszystko po drodze, weź piorun, zestrzel i weź kulę, zastrzel kilku zbójów, zabierz ich noże, P, P, P, rozbij dzbanek i skrzynkę, weź papirus z zaklęciem, P, rozbij dzbanek, i wazę P, użyj zaklęcia aby sprowadzić deszcz, gdy zgasną płomienie weź klucz spod katafalku, P, rozbij dzbanek, zestrzel kulę, P, rozbij dzbanek i skrzynkę, zabij smoka nożami, P, weź kulę, P, użyj klucza aby wejść do zamku, P, piorunami pokonaj ducha złego władcy zamku, weź ostatnią kulę, wyjdź z zamku, L, L, weź krzyż, L, L, L, L, L, L, użyj krzyża tam gdzie jest jego wizerunek, przygotuj się na skok 3500 lat wstecz do starożytnego Egiptu...

Etap 4 — Egipt 3000 p.n.e.

Może tu nad brzegiem Nilu uda się znaleźć Damerona. Rozejrzyjmy się trochę. Najbliższa piramida wygląda podejrzanie. Coś się nie zgadza. Ten styl... Takie piramidy dopiero powstaną kilkaset lat później. Ciekawe co jest w środku (oprócz szczurów — one są tam na pewno). Ach! Wejście jest zawalone. Koniecznie trzeba się dostać do środka...

P, rozwal pistoletem wejście do piramidy, P, D, odłóż pistolet, wczołgaj się do pierwszej krypty, biegnij do skrzynki, rozwal ją kopnięciem, weź naboje, stań za kolumną, skocz w prawo, rozbij wazę, zestrzel i weź kulę, P, rozbij wazę, P, rozbij wazę, weź amunicję, rozbij wazę, weź antyczną urnę, wracaj skacząc w lewo, wyjdź z krypty.

Wczołgaj się do czwartej krypty, skacz w prawo, czekaj aż opadną kolumny, skacz w prawo, zestrzel kulę, P, P, rozbij wazę, weź urnę, wracaj skacząc w lewo, skacz ostrożnie, zostaw skrzynkę, wyjdź z krypty.

Wejdź do drugiej krypty, biegnij w lewo do skrzynki, rozbij ją, L, rozbij wazę, zestrzel kulę, gdy rozwinie się kładka weź kulę, L, uważaj — nie spadnij, rozbij skrzynkę, weź magiczne oko, L, rozbij wazę, weź urnę, wracaj do wyjścia z krypty.

W trzeciej krypcie rozbij skrzynkę, weź posążek, skacz w prawo zza kolumny, rozbij wazę, weź naboje, skacz w prawo, rozbij skrzynkę, weź metalowy krzyż, użyj go przy kolumnach, poczekaj aż odzyskasz pełną energię, skacz w lewo aż do wyjścia z krypty, dalej w lewo, zestrzel kulę, L, skocz w lewo, jeden krok w lewo i znów skocz, rozbij wazę i weź urnę, wróć do wyjścia z krypty, wyjdź z niej i ustaw się nad symbolem oka, użyj magicznego oka, użyj posążka do strzelania w mumie, strzelaj i idź w prawo aż do kolumn, P, odłóż wszystkie urny, P, użyj posążka i zestrzel maskę faraona, weź kulę, P, w ukrytej komnacie weź krzyż i wyczołgaj się z niej, L, użyj krzyża w miejscu gdzie jest jego wizerunek...

Etap 5 — Pojedynek z Dameronem

Nadszedł moment ostatecznej rozgrywki. Zły duch czasu Dameron stanął do bitwy. Nie jest on trudnym przeciwnikiem. W porównaniu z wcześniejszymi zasadzkami ten pojedynek to fraszka. A więc naprzód i strzelaj póki starczy joysticka. Ostateczne uporządkowanie czasu i historii jest już bliskie.

Giant

Firma: System 3
Rok produkcji: 1989
Komputer: ZX Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari ST, Amiga

TIPS &

Udało nam się wreszcie skolekcjonować wystarczającą liczbę amigowskich tipsów. „Puszczamy" je wszystkie w jednej, olbrzymiej porcji, aby tym uderzeniem zaspokoić Amigowców raz a dobrze. Za miesiąc już normalnie — na wszystkie komputery.

A

AFTERBURNER
Podczas gry napisz **TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS**, następnie: ‹ — level do tyłu, › — level do przodu, **G** — więcej pocisków, **T** — mniej pocisków, **N** — extra life. U góry ekranu unikniesz pocisków; zwolnij na levelu 8 i 17 a umkniesz rakietom; lot z pełną szybkością zaowocuje uniknięciem pocisków naprowadzanych podczerwienią.

AFTER THE WAR
Nietykalność uzyskasz naciskając równocześnie:
ALT+1+B — dla poziomu pierwszego,
ALT+1+M — dla poziomu drugiego.
Hasło do levela 2: **101069.**
(BBS)

A.P.B.
Jadąc trzymaj „wciśniętą myszę" — syrena wyje, wszyscy zjeżdżają Ci z drogi, dzięki czemu pędzisz bez kraks.
(BBS)

APPRENTICE
Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk w myszy.
(Zuzlik)

ARKANOID
Wystartuj grę jak zwykle, wciśnij **SPACE,** napisz **DSIMAGIC** (nie naciskaj RETURN), ponownie kliknij **SPACE.** Złap spadającą kapsułę DS. Teraz naciśnięcie podanych klawiszy będzie powodować spadanie konkretnych kapsuł:

B — Break (otwarcie wyjścia i punktu bonus),
C — Catch (łapie piłeczkę),
D — Disruption (rozbicie na trzy piłeczki),
E — Expand (większa rakietka),
L — Laser (mysza działa jak laser),
P — Extra Player (samo się wyjaśni),
S — Slow (spowalnia grę),
F — przenosi do ostatniego levelu by walczyć z **DOH.**

Wskazane jest mieć wtedy w zapasie sporo żyć. Levele przeskakuje się **RETURN**-em.
(BBS)

&

ARKANOID II (REVENGE OF DOH)
Na High Score'owym ekranie wpisz **DEBBIE S** i nieśmiertelność gotowa. W przypadku śmierci poczekaj, aż pojawi się ekran tytułowy, naciśnij **CAPS LOCK** i wpisz **DALEY-88.** Gra rozpocznie się od pechowego levela. Inny wpis po **CAPS LOCK - -MAGENTA** — każde naciśnięcie **S** przeskakuje o level. Jeszcze inna możliwość to wpis na ekranie tytułowym **ROBOCOPPETER** — daje tryb ciągłej gry.
(BBS)

B

BARBARIAN
W czasie gry wpisz **04-08-59;** ekran powinien zszarzeć a Ty stać się nietykalnym. Do zabicia ostatniego Wizarda potrzebna jest tarcza — gdy strzeli do Ciebie, użyj DEFENSE ICON (ikona obrony) a odbity strzał trafi go.
(BBS)

BATMAN THE MOVIE
Na ekranie tytułowym napisz **JAMMMM,** powinny pojawić się słowa CHEAT MODE ON na górze ekranu, masz UNLIMITED LIVES. **F10** przeskakuje levele.
(BBS)

BATTLE SQUADRON
Na ekranie tytułowym napisz **ELECTRONIC,** by dostać się do listy opcji. Podczas gry **CASTOR** uczyni Twój statek niezniszczalnym.
(BBS)

BEACH VOLLEYBALL
Napisz **DADDY BRACEY,** ekran powinien zamigać, **F1** — przeskakuje levele.
(BBS)

BETTER DEAD THAN ALIEN
Jeśli znajdujesz się na linii strzału, to naciśnij **ESC** (zatrzymanie gry), usuń swój statek i uruchom grę przez **N.** Jeśli na ekranie z opcjami napiszesz **CHAMP** i naciśniesz **HELP,** to wyświetlona zostanie lista dostępnych klawiszy do CHEAT-ów. Hasło do ostatniego levela: **QUARANTINE.**
(BBS)

C

CABAL
Podczas gry wpisać **SCHLIKA,** potem **F2** przenosi o poziom wyżej.
(Radek Elwertowski)

CAPONE
Specjalny BONUS — idź na front POST OFFICE, zestrzel kulkę ze szczytu masztu flagowego, ponowny strzał wyświetli ekran autorów, jeszcze jeden strzał i jako nietykalny znajdziesz się w banku. Na koniec tej rundy wystartujesz od początku z nietypową szybkością.
(BBS)

CARRIER COMMAND
Zatrzymaj grę i napisz **THE BEST IS YET TO BE;** teraz naciśnij klawisz + z klawiatury numerycznej. Uzyskana nietykalność nie dotyczy przypadków rozbicia się (na małej wysokości). Inna metoda to naciskanie + i –.
(BBS)

CHASE HQ
W czasie gry przyciśnij i przytrzymaj lewy przycisk na myszy oraz FIRE i napisz **GROWLER.** Od teraz klawisz **T** daje pełny limit czasu. Na początku każdej sceny warto nacisnąć **SPACE** — intro. Sterowanie ułatwiają klawisze **Z** i **X.**
(BBS)

CLOWN'O MANIA
Naciśnięcie podczas gry **HELP** daje więcej skoków i strzałów, stosować można wielokrotnie, pojedyncze naciśnięcia nie są rejestrowane.
(BBS)

CONTINENTAL CIRCUS
Przy pierwszym zapalonym czerwonym świetle pchnij joystick do przodu, przy drugim puść. Gdy zapali się zielone, znowu pchnij do przodu. Im szybciej to robisz, tym większe masz przyspieszenie.
(BBS)

CYBERNOID
Podczas oglądania strony tytułowej napisz **RAISTLIN** i naciśnij **SPACE** — dostaniesz nieograniczoną ilość statków. Naciśnięcie **N** przenosi do przodu o level. Inna możliwość to zdefiniowanie klawiszy jako: **Y, X, E, S** (ważna kolejność) — też nieograniczona ilość statków.
(BBS)

CYBERNOID II
Na stronie tytułowej napisz **NECRONOMICON** — nieskończone życia. Można także spauzować grę i przeskakiwać levele — **N,** lub wracać do aktualnego — **L.**
(BBS)

D

DATASTONE
Zaczekaj, aż pojawi się ekran z High Score, bo wtedy naciśnięcie **F10** = przekazanie informacji.
(BBS)

DEFENDER OF THE CROWN
Po transferze spróbuj przytrzymać **K** — jest szansa na 1024 żołnierzy w armii i tyleż samo obrońców zamku!
(BBS)

DENARIS
Naciśnięcie **Z** po wyborze gry, daje tzw. Training Mode. Przełącz następnie mysz do portu 2 i przytrzymaj prawy przycisk w czasie ładowania.
(BBS)

DRAGON'S LAIR
Aby obejrzeć całe demo naciśnij po kolei: **ESC, R, /, L, N, 7** oraz FIRE w joysticku.
(BBS)

DOGS OF WAR
W czasie gry wpisz **TIMBO - F5** wyłącza kolizję spritów.
(BBS)

DRAGON SCAPE
Naciśnij **TAB,** wtedy **2** przerzuca do następnych leveli.
(BBS, Paweł Nowak)

DRAGON SPIRIT
Zatrzymaj grę przez **F9,** napisz **DRAGON HEAD** i naciśnij **F10.**
(BBS, Paweł Nowak)

DRAKHEN
W sekcji kreacji bohaterów, wpisz imię jako **31315927.** Przy kolejnym pytaniu o imię wpisz **SUPERVISOR.** Rozpocznij grę i naciśnij **CONTROL.**
(BBS)

DYNAMITE DUX
Napisz po prostu **CHEAT** na ekranie tytułowym, **F1 - F6** umożliwia przeskakiwanie pomiędzy levelami. Wklepanie **NUDE** daje extra gierkę.
(BBS)

DYNASTY WARS
Na ekranie tytułowym napisz **CHEAT MODE, F2** zmienia levele.
(BBS)

E

EYE OF HORUS
Na napisie „PRESS FIRE TO START" wklep **SPAM** — jesteś nieśmiertelny i nie potrzebujesz kluczy do wind.
(BBS)

EXOLON
Na ekranie High Score wpisz **ad astra** (małymi literami ze spacją) — nieśmiertelność.
(BBS)

F

F-29 RETALIATOR
Jako imię wpisz **THE DIDYMEN,** zaklikuj „ikonę colonela" i wciśnij **RETURN.**
(BBS)

F/A-18 INTERCEPTOR
Wybierz opcję 2 („FREE FLIGHT, NO ENEMY CONFRONTATION") z głównego menu. Teraz, zamiast **1—4** naciśnij **0.**
(BBS)

FALCON
Wciśnij **CONTROL-X** i dostaniesz uzupełnienie zapasu amunicji. Jeśli poza tym nie lubisz lądować, wybierz opcję „END MISSION" po wykonaniu zadania.
(BBS)

FIGHTER BOMBER
Kiedy wpisujesz się do „księgi lotów", wybierz imię **BUCKAROO** — masz teraz do wyboru wszystkie 16 misji.
(BBS)

FLYING SHARK
W tabeli High Score wpisz **HSC** — nieskończona liczba żyć oraz **KDJ** — niepokonaność.
(BBS)

FORGOTTEN WORLDS
Na ekranie tytułowym wklep **ARC** i wciśnij **HELP.** Podczas gry **S** — do sklepu, **N** — następny level.
(BBS)

FUSION
Napisz **SWAMP THING** na tablicy High Score i wciśnij **E.** Klawiszami + i – możesz „przeskakiwać" pomiędzy levelami.
(BBS)

G

GEMINI WING
Jeśli Twoje czwarte życie jest już bliskie śmierci, wciśnij lewy przycisk na myszy i wciskaj FIRE aż do końca. Pojawisz się u góry ekranu. Hasła do poszczególnych leveli: **2 — MRWIMPEY, 3 — CLASSICS, 4 — WHIZZKID, 5— GUNSHOTS, 6 — DOODGUYZ, 7 — D. GIBSON.**
(BBS)

GHOULS'N' GHOSTS
Tuż po rozpoczęciu gry wpisz szybko **KAREN BROADHURST** i jesteś nieśmiertelny.
(BBS)

GOLDRUNNER
Wpisz **EASYMODE** na tablicy High Score, **F9** pozwala „przeskakiwać" levele i czyni Cię nieśmiertelnym, **F8** wyłącza tę opcję.
(BBS)

GREMLINS II
W tabeli wyników wpisać **SINATRA,** potem już tylko nieskończone życie.
(Radek Elwertowski)

H

HARD DRIVIN'
Rozpędź się na maksa i wciśnij **N.** Od tej chwili masz ułatwione sterowanie, nieśmiertelność i nieskończony czas.
(BBS)

HAWKEYE
Wciśnij **DELETE** a kiedy już umrzesz, znajdziesz się w następnym levelu.
(BBS)

HELTER SKELTER
Ustaw grę dla dwu graczy. Gracz nr 1 musi zdobyć EXTRA LIFE. Teraz obaj mogą stracić wszystkie pozostałe życia. Za chwilę obaj będą mieli po 99 żyć. Kody do leveli: **11 — SPIN, 21 — FLIP, 31 — BALL.**
(BBS)

HOLLYWOOD POKER PRO
Naciśnij na ekranie **DROP,** a potem **CTRL+ +H+F9+F10** i masz 100$ więcej, inna wersja to: **SHIFT+H+F9** a następnie dwa razy **DROP,** w następnych kolejkach raz **DROP.** Inna metoda na kłopoty z panienką: **Alt+H+F9** i **DROP** aż do skutku.
(Zuzlik, Radek Elwertowski, Jarosław Dziub)

HYBRIS
Na ekranie High Score wpisz **COMMANDER** i wciśnij FIRE. Po chwili dodaj jeszcze **F10.** Jeśli Twój statek drga jesteś nieśmiertelny i wszystkiego masz w bród. **F1-F5** — levele „rozszerzenia"; **F8** — level w górę, **F10** — włącza/wyłącza CHEAT MODE.
(BBS)

I

INTERPHASE
Zacznij grać i napisz **Fenny** (duże **F**) i użyj lewego przycisku na myszy. Posiadasz tajny „oglądacz" przedmiotów.
(BBS)

IK+
Po trafieniu wciśnij **SPACE** i potem znowu **SPACE.** Staniesz się niepokonany. Uważaj jednak. CHEAT taki odnosi się również do gracza sterowanego przez komputer!
(BBS)

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (ARCADE)
Na ekranie tytułowym wpisz **IEHOVAN** — ekran powinien zamigać. Podczas gry **L** — ominięcie levela, **1—2** — prowadzą do środka levela.
(BBS)

K

KARATE KID II
Wciśnij **P** a przeskoczysz level.
(BBS)

JUMPING JACK'SON
Na stronie tytułowej naciśnij prawy guzik w myszy.
(Zuzlik)

L

LEONARDO
Oto kilka kodów: **10 — EMMENTALER, 20 — APLHORN, 30 — MATTERHORN, ?? — IVANHOE.**
(BBS)

LEISURE SUIT LARRY
To już chyba prawie każdy wie: **ALT+X** pozwala uniknąć drażliwych pytań.
(BBS)

M

MAGIC MARBLE
Kilka kodów: **1 — ADVERTISER, 2 — EVERYWHERE, 3 — TOOTHPASTE, 4 — CONNECTION, 5 — CLEVERNESS, 6 — COPYWRITER, 7 — TELEVISION, 8 — CIGARETES, 9 — COMPLICATE, 10 — IMPOSSIBLE, END — INTERESTED.**
(BBS)

N

NEW ZELAND STORY
Spauzuj i wciśnij **M.** Gdy usłyszysz dźwięk lasera wpisz **MOTHERF**KENKIWIB**TARDS.** Nieskończona liczba żyć jest Twoja. Na poziomie 2.4, w pomieszczeniu z wielką ośmiornicą można obrócić się w prawo i grzać z karabinu tak długo, aż nie pojawisz się na levelu 3.4.
(BBS)

NINJA WARRIORS
Kilka ułatwień — należy wcisnąć **CAPS LOCK** wpisać jedną z podanych kombinacji i znowu **CAPS LOCK.** Można używać więcej niż jednego Tipsu naraz.
CHEDDAR — nieskończona liczba żyć,
THE TERMINATOR — części ciała Ninja wybuchają po Twojej śmierci,
MONTY PYTHON — nieprzyjaciele wycofują się,
SKIPPY — nieprzyjaciele „podskakują",
A SMALL STEP FOR MAN — nieprzyjaciele wyskakują z ekranu,
STEVE AUSTIN — S zwalnia tempo gry.
(BBS)

O

OPERATION THUNDERBOLT
Ugraj 50.000 i daj się zabić. Na High Score wpisz **WIGAN NINJA**. Włącz nową grę — **F7** to skipper leveli.
(BBS)

OUTRUN
Podczas gry najpierw wpisz **RED BARCHETTA** a następnie jedną z podanych liter:
T — zwiększa limit czasu,
B — restart aktualnego levelu
— przeskok leveli.
(BBS)

P

P-47
Na tablicy High Score napisz **ZEBEDEE. F1** — zmienia levele, **F2** — uzupełnia życia.
(BBS)

PACLAND
Na ekranie tytułowym napisz **AVALON** — screen powinien zamigotać i odtąd masz nieskończoną liczbę żyć. Oprócz tego podajemy kilka ułatwień do:
level 1 — Pobiegnij do trzeciego hydrantu, wskocz na niego i przełącz w lewo. Dostaniesz niebieską czapeczkę, która czyni Cię odpornym na duszki zrzucane z samolotów.
level 2 — pobiegnij do trzeciego kaktusa i zrób to, co z hydrantem. Staniesz się niepokonany na cały jeden level.
level 3 — po zdobyciu magicznych butów przestaw z powrotem kaktus.
(BBS)

PIPELINE
A oto i kody: **FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCK, PODS.**
(BBS)

PIPEMANIA
A oto i hasła: **GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.**
(BBS)

PLATOON
Wpisać **HAMBURGER-HILL** używając znaku minusa z klawiatury numerycznej — teraz **F1-F4** przenosi do kolejnych stref.
(Radek ELwertowski)

POPULOUS
Wpisz **KILLUSPAL** na ekranie tytułowym i znajdziesz się na poziomie 999.
(BBS)

R

R-TYPE
Wpisz **SUMITA** na tablicy High Score i masz nieskończoną liczbę żyć.
(BBS)

RAINBOW ISLAND
Kilka kodów wpisanych na ekranie tytułowym daje następujące ułatwienia:
BLRBJSBJ — szybkobieganie,
RJSBJSBR — podwójna tęcza,
SSSLLRRS — szybsza tęcza,
BJBJBJRS — wyświetla ułatwienia,
LJLSLBLS — to samo, tylko inaczej,
SJBLRJSR — sami nie wiemy,
LBSJRLJL — kontynuacja ze wszystkim.
(BBS)

RAMBO III
Zdobądź High Score i wpisz **RENEGADE** jako swe imię. Odtąd klawiszami **1,2,3** przeskakujesz pomiędzy levelami.
(BBS)

RETURN OF THE JEDI
Na tablicy High Score wpisz **DARTH VADER; F2** — przeskok leveli. *(BBS)*

RICK DANGEROUS
Wpisz **POOKY** na ekranie High Score i rozpocznij grę na levelu, na którym zginąłeś.
(BBS)

RINGS OF MEDUSA
Wpisz imię jako **DESOXYRIBONUKLEINSAEURE** i użyj **HELP**-a.
(BBS)

ROADBLASTERS
Na linii startowej wpisz **LAVILLASTRANGIATO** i wtedy:
X — obraca samochód,
S — następny level,
P — uzupełnia paliwo,
G — kończy grę,
1 — UZ Cannon,
1 — Missiles,
3 — Shields,
4 — Injectors,
0 — usuwa wszystkie bronie.
(BBS)

ROBOCOP
Spauzuj grę, wpisz **BEST KEPT SECRET** i jesteś niepokonany.
(BBS)

ROTOR
A oto troszkę kodów: **1 – GAG, 2 – LIP, 3 – FLY, 4 – MEN, 5 – AWE, 6 – TNT.** Hasło **PIT** udostępnia Ci symulator.
(BBS)

S

SHADOW OF THE BEAST
Gdy pojawi się napis BEAST, przytrzymaj przycisk na myszy i w joysticku, zanim poproszą Cię o disc 2. Będziesz miał nieskończoną liczbę żyć.
(BBS)

SIMCITY
Wciśnij **SHIFT** i napisz **FUND** — dostaniesz 10.000$, lecz wywołasz trzęsienie ziemi, więc rób to zawsze na początku gry. Możesz także ustawić podatki mieszkańców na 0%. Dopiero tuż przed wpłatami, ustaw podatki na powyżej 20%. Gdy zapłacą, zmniejsz im znowu do 0%. W ten sposób mieszkańcy myślą, że wcale nie płacą.
(BBS)

SPACE ACE
W czasie gry napisz **DODEMODEXTER**, by ujrzeć całe zakończenie gry.
(BBS)

SPHERICAL
Trochę haseł: **RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACMAL.**
(BBS)

SPITTIN' IMAGE
Warto używać następującej kolejności:
1. Reagan, Pope
2. Gorby, Pope
3. Ayatollah, Pope
4. Botha, Pope
5. Margaret, Pope

(BBS)

STARGLIDER
Wciśnij **BACKSPACE** i napisz **JS ARG S.** Staniesz się niepokonanym a paliwo i osłony nie będą się zużywać. **P** daje więcej rakiet.
(BBS)

STARGLIDER II
Wciśnij **BACKSPACE** i napisz **WE'RE ON A MISSION FROM GOD**. Gdy naciśniesz **1**, Twe osłony i energia ustalą się na jednym poziomie. **K** daje wszystkie możliwe bronie.
(BBS)

STORMLORD
Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięty lewy przycisk na myszy i FIRE w joysticku. Zaraz po rozpoczęciu gry wciśnij **SPACE** i wpisz **MNBVC**. Dostaniesz nieograniczoną liczbę żyć a klawisz **L** będzie zmieniał levele.
(BBS)

STORMTROOPER
Wpisz **JAMES CAMERON** na tablicy High Score. Teraz, wciskaj **F9**, gdy będziesz potrzebował nowych żyć.
(BBS)

STRIDER
Zacznij od **F9**, potem wciśnij **HELP**, lewy **SHIFT** i **1** na głównej klawiaturze. Podczas gry daj sobie na luz i zrestartuj ją przez **F10**. Od tej chwili:
1–5 — przemieszczanie pomiędzy levelami,
F1–F4 — przeskok do sekcji 1-4 na danym levelu, oraz uzupełnienie energii (czasem).
(BBS)

STRYX
Podczas gry spróbuj wcisnąć **HELP, M** i **E**, aby posiąść max. energię, paliwo i amunicję. Kombinacja **HELP+P** pozwala zaliczyć wszystkie cztery drzwi.
(BBS)

SUPER CARS
Wpisać **RICH** na listę punktów. Hasła do leveli: **2 – ODIE, 3 – BIGC.**
(Radek Elwertowski, (BBS))

SWITCHBLADE
Wpisz **POOKY** na tablicy High Score; klawisze **1–5** przenoszą.
(BBS)

SWORD OF SODAN
Zagraj sobie, ugraj dużo i zgiń. Na tablicy rekordów wpisz **NANCY**. Podczas gry masz nieskończoną liczbę żyć.
(BBS)

T

TEST DRIVE
Trzymaj FIRE pomiędzy jazdami a nie będziesz uderzał w skałę, i spadał z niej. Niestety, inne samochody mogą Cię nadal zmiażdżyć.
(BBS)

TEST DRIVE II
Spróbuj podczas gry wpisać następujące kombinacje klawiszy:
AERF — szybkie przyspieszenie i świetne hamulce,
GASS — przeskok do końca levelu, ze świetnym czasem i wynikiem,
GASST — przeskok do końca levelu, ze średnim czasem i wynikiem,
60UTRAN — nie wiemy.
(BBS)

THUNDERBIRDS
Kody: **2 – RECOVERY, 3 – ALOYSIUS, 4 – ANDERSON.**
(BBS)

THUNDERCATS
Na poziomie RESCUE TYRGA, znajdź miejsce, gdzie bonus szybko rośnie i zostań tam. Jeśli nie dasz się zbyt szybko zabić, dostaniesz hordę nowych żyć.
(BBS)

THUNDERBLADE
Napisz **CRASH** na tablicy High Score; klawisz **HELP** przenosi pomiędzy levelami.
(BBS)

W

WAR ZONE
Po rozpoczęciu gry strzel w prawy dolny róg — dostaniesz dodatkowe życie.
(Marek Szczygłowski)

WINGS OF FURY
Po wgraniu wpisz **COLINS**. Klawiszem **P** ustalasz liczbę samolotów (max. 9).
(Tomasz Stec)

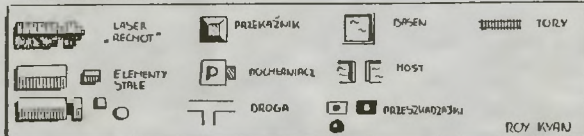
WRATH OF THE DEMON
Czarów i energii używasz przez naciśnięcie **F1, F2, F3.**
(Zuzlik)

CEL LOTU ROCKET RANGERA

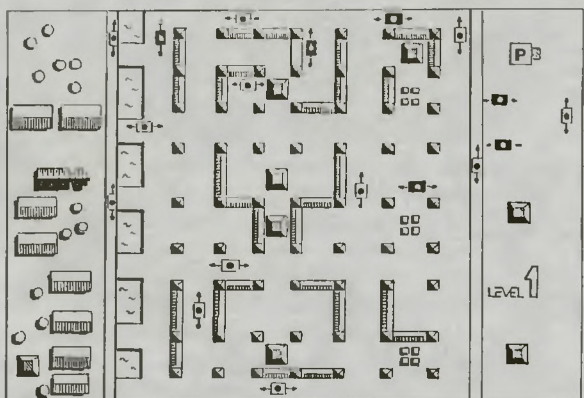
POZYCJA ROCKET RANGERA

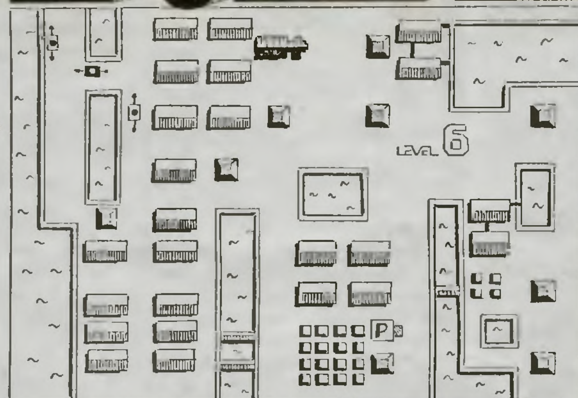
	Algieria	Arabia	Atlantyk	Brazylia	Kanada	Kolumbia	Kongo	Afryka Wsch	Egipt	Anglia	Francja	Niemcy	Włochy	Kenia	Libia	Sr.Wschód	Nigeria	Persja	Peru	Skandynawia	Hiszpania	Sudan	USA	Zw.Radziecki	Wenezuela	Zach.Afryka	Jugosławia
Algieria	0	28	20	43	37	44	25	29	21	16	14	17	15	31	10	19	23	30	50	22	13	24	36	26	40	18	12
Arabia	28	0	41	57	59	65	30	18	14	34	29	27	24	26	20	17	31	12	70	32	33	19	58	23	61	37	22
Atlantyk	20	41	0	32	27	34	37	39	33	18	19	26	22	43	29	31	35	42	44	25	17	36	23	38	30	24	28
Brazylia	43	57	32	0	49	27	38	48	52	50	45	53	47	46	42	54	37	61	25	55	40	44	41	60	28	33	51
Kanada	37	59	27	49	0	28	56	62	51	31	36	38	39	64	44	47	48	55	40	34	35	57	10	41	26	42	43
Kolumbia	44	65	34	27	28	0	52	64	59	47	46	50	48	52	49	57	45	66	17	51	43	61	26	56	12	39	53
Kongo	25	30	37	38	56	52	0	22	23	36	33	34	32	17	24	26	15	31	54	40	29	20	55	33	50	21	27
Afryka Wsch	29	18	39	48	62	64	22	0	15	37	32	33	30	14	23	24	25	19	67	35	21	12	61	28	60	34	26
Egipt	21	14	33	52	51	59	23	15	0	27	24	20	19	25	12	11	18	17	63	28	26	13	50	22	54	29	16
Anglia	16	34	18	50	31	47	36	37	27	0	8	11	13	40	21	22	33	29	53	15	12	30	32	19	41	28	70
Francja	14	29	19	45	36	46	33	32	24	8	0	12	10	37	17	20	30	28	52	16	9	27	35	21	42	25	15
Niemcy	17	27	26	53	38	50	34	33	20	11	12	0	9	35	18	14	32	24	58	10	16	29	30	15	45	31	13
Włochy	15	24	22	47	39	48	32	30	19	13	10	9	0	33	14	12	29	25	57	17	11	26	38	18	44	27	8
Kenia	31	26	43	46	64	52	17	14	25	40	37	35	33	0	28	30	22	27	65	39	36	18	63	34	59	32	29
Libia	10	20	29	42	44	49	24	23	12	21	17	18	14	28	0	13	19	22	56	27	15	16	43	25	46	26	22
Sr.Wschód	19	17	31	54	47	57	26	24	11	22	20	14	12	30	13	0	28	18	64	21	25	23	46	16	52	36	10
Nigeria	23	31	35	37	48	45	15	25	18	33	30	32	29	22	19	28	0	34	49	36	27	17	47	40	43	16	24
Persja	30	12	42	61	55	66	31	19	17	29	28	24	25	27	22	18	34	0	72	26	32	21	54	20	62	41	23
Peru	50	70	44	25	40	17	54	67	63	53	52	58	57	65	56	64	49	72	0	60	51	62	33	66	20	43	61
Skandynawia	22	32	25	55	34	51	40	35	28	15	16	10	17	39	27	21	36	26	60	0	20	31	37	14	27	38	18
Hiszpania	13	33	17	40	35	43	29	21	26	12	9	16	11	36	15	25	27	32	51	20	0	28	34	24	39	23	19
Sudan	24	19	36	44	57	61	20	12	13	30	27	29	26	18	16	23	17	21	62	31	28	0	56	32	55	22	25
USA	36	58	23	41	10	26	55	61	50	32	35	30	38	63	43	46	47	54	33	37	34	56	0	35	24	40	42
Zw.Radziecki	26	23	38	60	41	56	33	28	22	19	21	15	18	34	25	16	40	20	66	14	24	32	45	0	53	44	17
Wenezuela	40	61	30	28	26	12	50	60	54	41	42	45	44	59	46	52	43	62	20	27	39	55	24	53	0	35	49
Zach.Afryka	18	37	24	33	42	39	21	34	29	28	25	31	27	32	26	36	16	41	43	38	23	22	40	44	35	0	30
Jugosławia	12	22	28	51	43	53	27	26	16	70	15	13	8	29	22	10	24	23	61	18	19	25	42	17	49	30	0

Gen & Luke '89



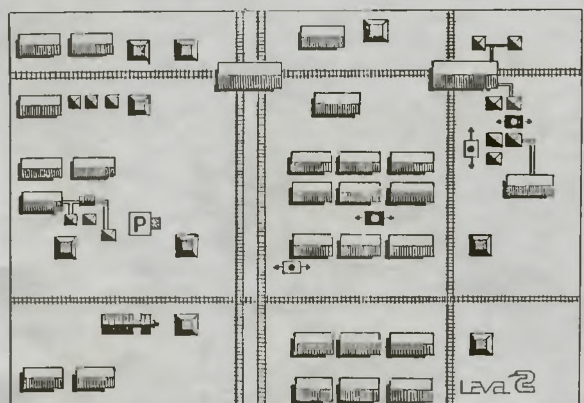
REBEL

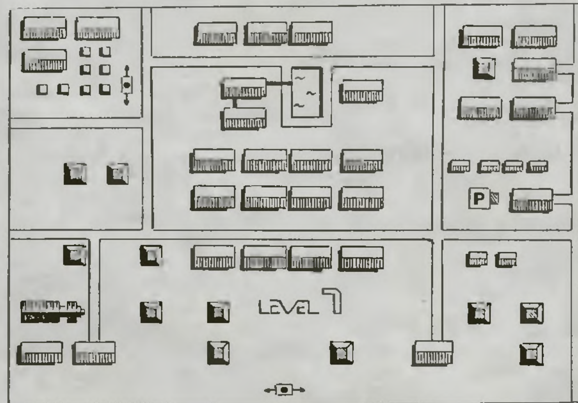


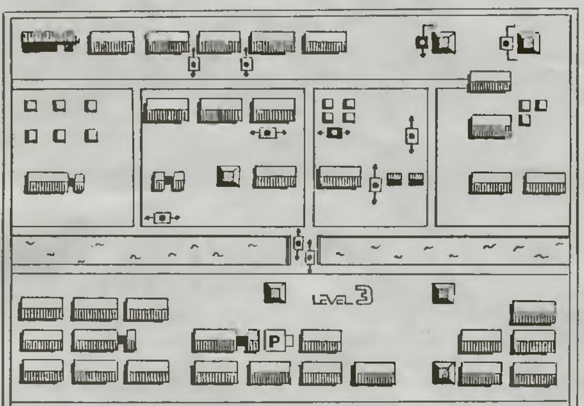


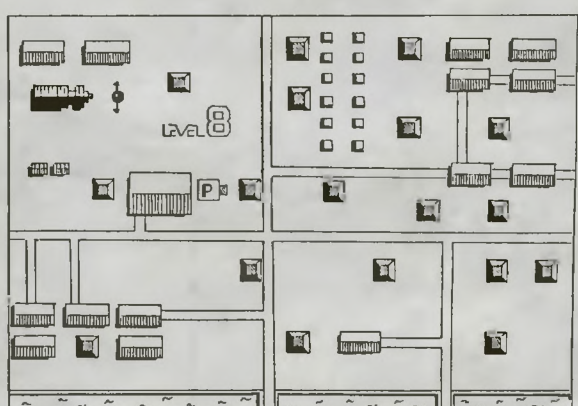
— Dywersja! — generał Brecht darł się jak stare prześcieradło. — To jest jawna i bezczelna dywersja! Ile luster gwizdnęli?

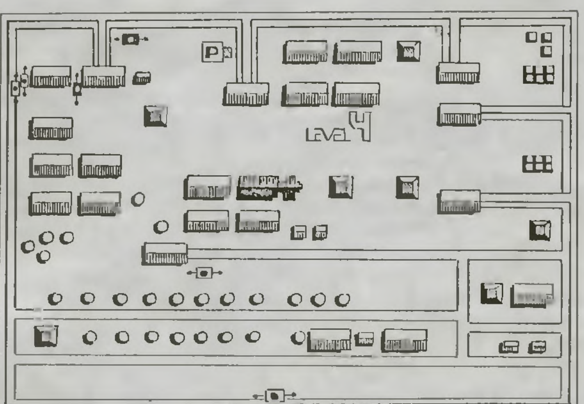
— Wszystkie, Sir — porucznik Chichot trząsł majtkami z pełnym poświęceniem — cały system został przez to rozstrojony.

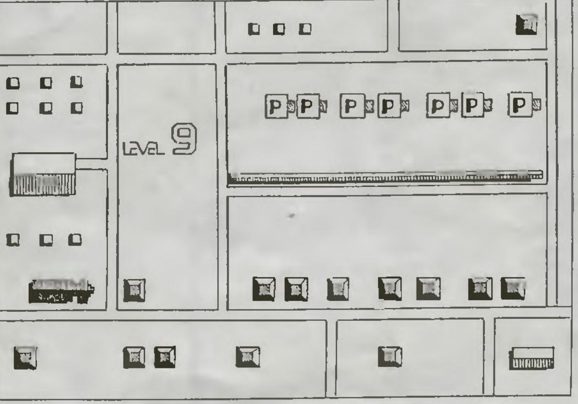


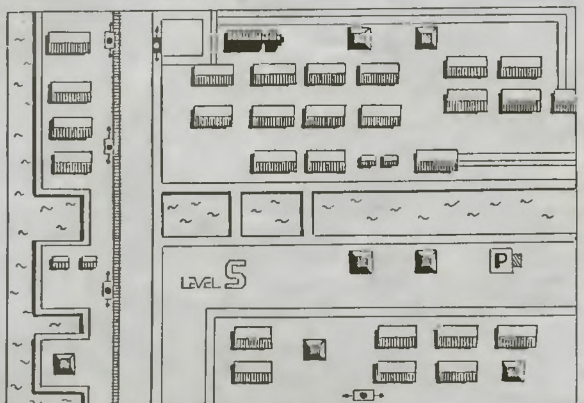


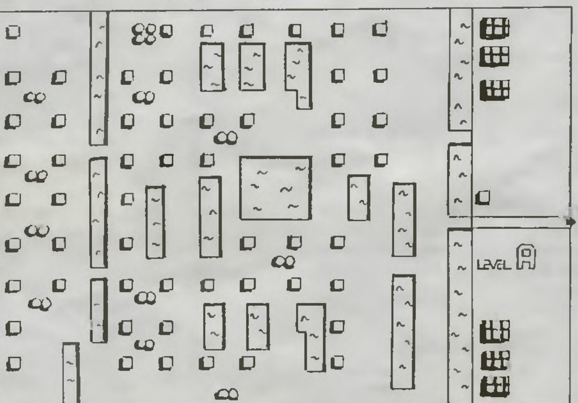


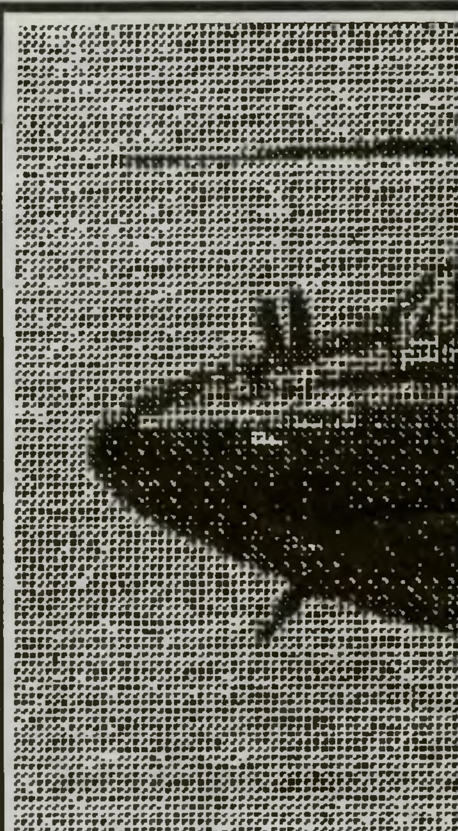












COMB

Dzisiaj zagorzałym fanom Spectrum, ale i nie tylko Spectrum proponuję chwilę refleksji. W ustawicznej pogoni za nowościami zapominamy często, że wśród tysięcy pozycji mamy kilka wyjątkowych.

Gra jest symulatorem operacji bojowych helikoptera **Lynx**, czyli wielozadaniowego konia roboczego (a raczej Pegaza) brytyjskiej armii **LYNX AH1** i marynarki **LYNX HAS2** i **LYNX HAS3**. Dosiadany jest on również przez Francuzów, Argentyńczyków, Brazylijczyków, Duńczyków, Holendrów, Norwegów, Nigeryjczyków i zakatarzonych (w Katarze).

W grze startuje on z bazy głównej — **0** i zaopatruje podległe jej jednostki **1—5** w broń, żołnierzy i amunicję. Dotarcie do bazy utrudniają rozsiane gęsto wrogie jednostki. Drugim Twoim zadaniem staje się niszczenie nieprzyjaciela oraz ewakuowanie rannych z pola walki.

Baza **0** dysponuje nieograniczonymi zapasami paliwa, ludzi i sprzętu. Jednostki podległe natomiast mają na początku po trzydziestu zdrowych żołnierzy.

Osobiście możesz dowodzić tylko wsparciem powietrznym — jednostki naziemne kierowane są przez komputer. Pojazdy przeciwnika nieustannie atakują Twoje bazy, które bez częs-

— *Smutasy! To jest robota tych podstępnych smutasów!*

— *Pragnę zauważyć, iż jest to już piąty atak Rządu Smutalinu na Śmiecholand, Sir.*

— *Jak ja bym ich złapał... Yh!... Śmiech w łeb!*

— *Rozumiem pana zdenerwowanie, Sir. Mam jednak do przekazania potworniejszą wiadomość.*

— *Wal śmiało.*

— *Rechot został zaktywizowany.*

— *Boże... — generał był bliski zawału — pan wie poruczniku, jakie zniszczenia może wyrządzić Rechot, gdy skoncentrowana wiązka śmiechu wydostanie się poza poligon!?!*

— *...*

— *Poruczniku Chichot! W hangarze numer 7 znajduje się eksperymentalny czołg REBEL.*

— *Ten zdalnie sterowany promieniami podrechotnymi?*

— *Ten sam. Natychmiast ruszajcie na poligon. Musicie ustawić wszystkie lustra zanim Rechot wystrzeli. Wiązka musi trafić do pochłaniacza. Zrozumieliście?*

— *Tak jest!*

* * *

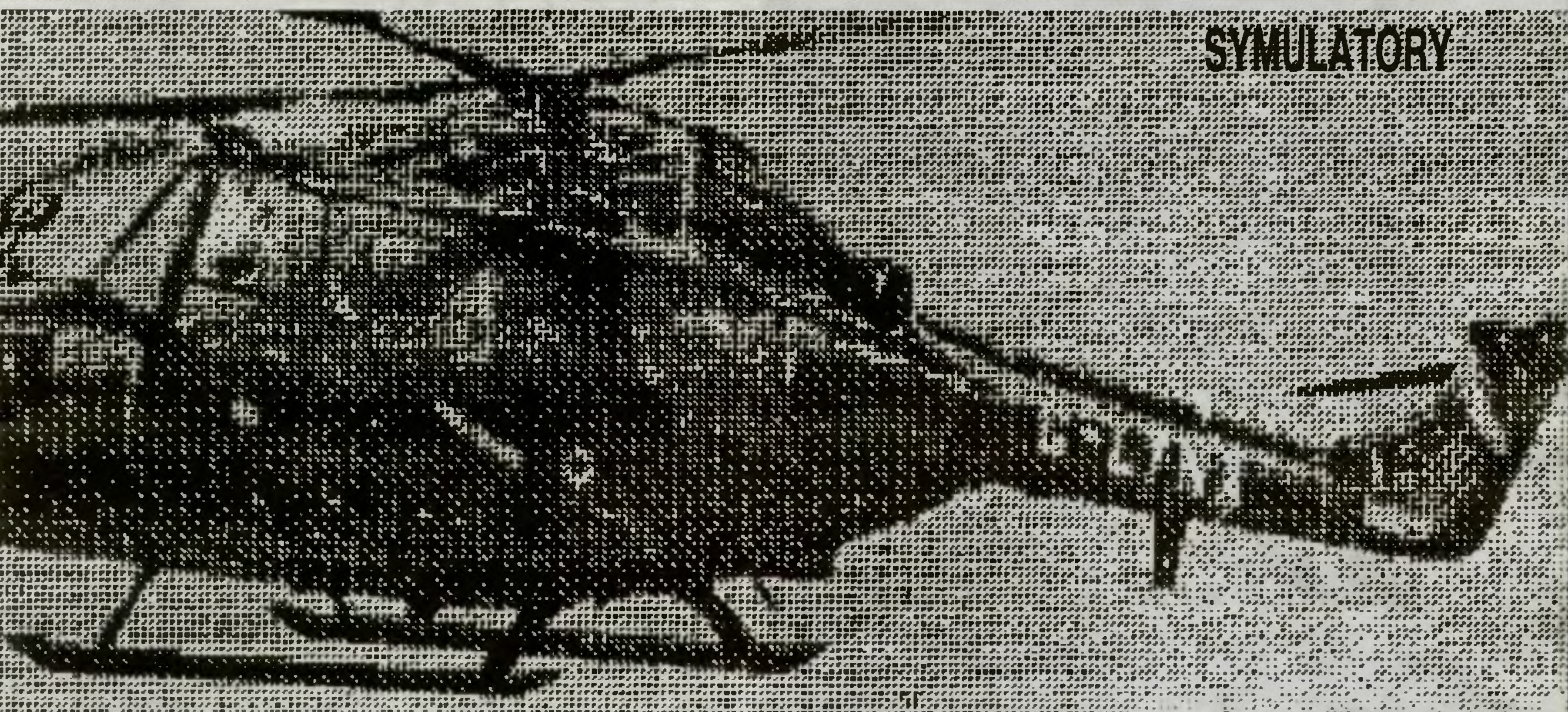
Tak rozpoczyna się gra REBEL firmy Gang of Five, której produkty odznaczają się świetnymi pomysłami i doskonałą grafiką. Na dziewięciu poligonach ustawiony jest Rechot — supertajny miotacz skoncentrowanej wiązki śmiechu. Wiązka musi zostać skierowana do pochłaniacza. Aby tego dokonać; na jej drodze musisz poustawiać specjalne lustra, odbijające promień zgodnie z zasadą, że kąt padania = kątowi odbicia.

Lustra te znajdziesz na różnych przekaźnikach, rozmieszczonych na terenie całego poligonu. Czasami wystarczą Ci tylko trzy lustra, co jest sprawą prostą. Niekiedy jednak, będziesz musiał użyć aż sześciu. Gdy już wszystko ustawiasz na odpowiednich pozycjach, skieruj się do pochłaniacza i dotknij małego kwadracika obok. Jeżeli wszystko będzie w porządku, czyli wiązka trafi w środek pochłaniacza, przejdziesz do następnego etapu.

Na poziomie „A" wystarczy znaleźć wyjście. No! Uszy do góry. Przyszłość Śmiecholandu zależy od Ciebie.

Firma: Gang of Five
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore

ROY KYAN



AT LYNX

tych uzupełnień nie przetrwają zbyt długo. Pamiętaj aby atakować tylko te pojazdy, które na mapie nie są obwiedzione kołem — czyli są wrogie.

Każda Twoja baza może zostać zniszczona albo ponieść straty. Jeśli nie zniszczysz lub nie odeprzesz przeciwnika, zniszczy on stopniowo wszystkie satelitarne bazy i skieruje się w stronę głównej.

Uzbrajanie helikoptera

Pierwsza tabela w bazie **0** pozwala Ci załadować **uzbrojonych żołnierzy**. Korzystając z klawiszy +/– wprowadzasz ich na pokład. **ENTER**-em przechodzisz do tabeli **rannych**, w której postępujesz analogicznie.

Dalej zaopatrujesz się w **rakiety strefowe**, które niestety nie posiadają systemu samonaprowadzającego. Poza tym nie są skuteczną bronią w walce z czołgami — lepiej używać ich przeciwko ciężarówkom i gniazdom karabinów maszynowych.

Kolejną opcją są **rakiety HOT**, które świetnie nadają się do niszczenia czołgów. Dalej masz jeszcze **pociski air-air** kierowane podczerwienią przeciwko wrogim samolotom. Oba rodzaje tych pocisków mogą być odpalane prawie bez celowania.

Ostatnie na wyposażeniu są **miny**, umieszczane w pojemnikach pod kadłubem helikoptera. Rozrzucone wokół Twoich baz opóźniają ataki nieprzyjaciela, ale mogą na nie również najechać przypadkiem własne jednostki.

Mapa

W każdej chwili możesz kontrolować usytuowanie helikoptera przez naciśnięcie **M** i wywołanie mapy. Zobaczysz pole bitwy z zaznaczoną topografią terenu: kwadraty **białe** to powierzchnie płaskie, **zielone** to góry i wzniesienia, a tło **żółte** wypełnia resztę. Symbole używane na mapie: **T** — czołg, **H** — baza, — ciężarówka, — stanowisko ogniowe, **X** — Lynx, **migające kwadraty** — zaminowane powierzchnie. Pierścienie wokół symboli oznaczają pojazdy sprzymierzonych.

Zanotowanie współrzędnych umożliwia szybkie znalezienie przeciwnika. Z mikroekranu dowiadujesz się o stanie baz satelitarnych. Pamiętaj, że jednostka w której nie ma zdrowych żołnierzy uznawana jest za zdobytą.

RESET

Firma: Digital Integration
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari

Klawisze sterujące

I. Sterowanie lotem

3 — zmniejszenie ciągu
4 — zwiększenie ciągu
5 — lewo
6 — dół
7 — góra
8 — prawo

II. Operowanie mapą

M — włączanie i wyłączanie mapy
5 — zachód
6 — południe
7 — północ
8 — wschód
0 — szybkie przesunięcie

III. Uzbrajanie

6 — obraz uzbrojenia
SPACE — wyłączenie obrazu
2 — uzbrojenie strony lewej
0 — uzbrojenie strony prawej
ENTER — widok broni
5,6,7,8 — widok boczny
+ — załadunek
– — rozładunek
0 — prowadzenie ognia

4. Mikroekran informacyjny

1 — informacje
CAPS+(Q,W,E) — poz. baz 1—3
CAPS+(R,T,P) — poz. baz 4—5, 0
SS+(Q,W,E) — inf. o personelu 1—3
SS+(R,T,P) — inf. o personelu 4—5, 0

5. Kontrola gry

S — włączenie/wyłączenie dźwięku
H — pauza
K — klawiatura/joystick
D — zabezpieczenie klawisza redefinicji
S — tabela wyników
L — zapis na taśmie
1—4 — stopień trudności

Dane Techniczne

Średnica wirnika — 12,80 m
Długość kadłuba — 12,06 m
Wysokość — 3,50 m
Masa własna — 2787 kg
Masa użyteczna — 1748 kg
Masa całkowita — 4535 kg
Prędkość max. — 259 km/h
Prędkość przelotowa — 225 km/h
Wznoszenie — 12,6 m/s
Pułap — 5500 m
Zasięg — 540 km

Combat Lynx (Westland Lynx)
Wielozadaniowy koń roboczy (raczej Pegaz...) brytyjskiej armii (LYNX AH1) i marynarki (LYNX HAS2 i HAS3). Dosiadany również przez: Francuzów, Argentyńczyków, Brazylijczyków, Duńczyków, Holendrów, Norwegów, Nigeryjczyków i zakatarzonych (w Katarze).

Średnica wirnika	—	12.80 m
Długość kadłuba	—	12.06 m
Wysokość	—	3.50 m
Masa własna	—	2787 kg
Masa użyteczna	—	1748 kg
Masa całkowita	—	4535 kg
Prędkość maksymalna	—	259 km/h
Prędkość przelotowa	—	225 km/h
Wznoszenie	—	12.6 m
Pułap	—	5500 m
Zasięg	—	540 km

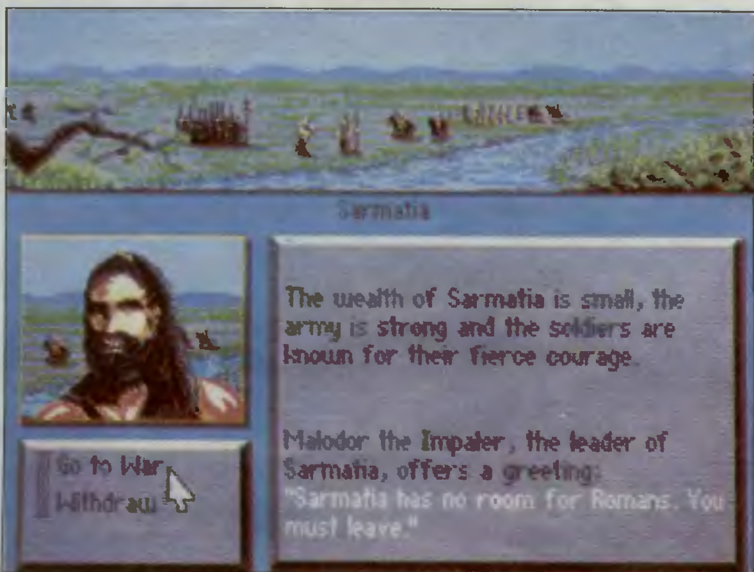


CENTU

Rzym, 275 r. p.n.e.

Półwysep Apeniński jest już zdobyty przez Rzymian — rozpoczyna się okres wielkich podbojów, które doprowadziły do powstania Cesarstwa Rzymskiego. Młody centurion wyrusza w pole z I Legionem Italskim. Zdobędzie zaszczyty i sławę albo poniesie klęskę.







A wszystko zależy od Ciebie, od Twojej przezorności, odwagi i zdecydowania. Możesz zacząć jako centurion i zostać imperatorem — musisz jednak wykazać się strategią dobrego dowódcy; musisz być świetnym administratorem, umiejętnie nakładając podatki, organizując armię i flotę, sponsorując igrzyska.

Cel i zasady gry

Celem gry jest podbicie ówczesnego starożytnego świata. Osiągnięcie tego zależy od wielkości naszej armii i sposobu jej użycia. Rozpoczynając grę dysponujemy jednym legionem. W miarę zdobywania nowych prowincji nasz centurion awansuje, co umożliwia wystawianie kolejnych legionów. Awanse na stopnie trybuna i konsula pozwalają na przeformowywanie legionów — ze słabszych w silniejsze, co zwiększa nasze możliwości militarne.

Gra przewiduje mobilizowanie trzech rodzajów legionów:

1. **Infantry Legion** — legion piechoty, liczący 4200 piechurów i kosztujący 20 talentów.
2. **Cavalry Legion** — legion z kawalerią, o tej samej liczbie piechurów + jeszcze 300 kawalerzystów. Koszt 30 talentów.
3. **Consular Army** — Armia Konsularna, licząca 6000 piechurów + 600 kawalerzystów. Koszt 60 talentów.

Legion piechoty może być przeformowany w legion z kawalerią, a ten z kolei w armię konsularną. Koszt przeformowania legionu słabszego w silniejszy równy jest różnicy kosztu ich wystawienia. Łącznie można wystawić 12 takich jednostek.

Oprócz wojsk lądowych można również zmobilizować flotę. Przydaje się ona przy transportowaniu legionów oraz niszczeniu flot nieprzyjacielskich, które atakują imperium.

Flota może się składać z trzech rodzajów okrętów:

1. **Triremes** — trójrzędowce, które zabierają 50 piechurów. Koszt 5 talentów.
2. **Quinqeremes** — czterorzędowce zabierające 100 piechurów. Koszt 10 talentów.
3. **Galleons** — galeony, zdolnych do przewożenia 200 piechurów. Koszt 20 talentów.

Okręty mogą również zabierać kawalerzystów, przy czym jeden kawalerzysta zajmuje tyle miejsca co czterech piechurów. Zakres wystawiania, uzupełniania i rozbudowy flot, jak również mobilizowania i przeformowywania legionów warunkuje zasobność naszego skarbca.

Pieniądze **(Talents)** uzyskujemy z podatków **(Tributes)**, grabieży **(Plunder)** i z wygranych na wyścigach rydwanów. Przy nakładaniu podatków mamy następujące możliwości:

— **Exempt all provinces**, zwolnienie z podatku,
— oraz cztery kolejne, poczynając od tolerancyjnych a kończąc na zwykłym żdzierstwie (**Tolerable Tribute, Irritating Tribute, Oppressive Tribute, Bleed Them Dry**).

Podatki możemy wyznaczać z Rzymu dla całego imperium jednolicie lub różnicować je dla poszczególnych prowincji. Pieniądze możemy również uzyskać z grabieży prowincji.

Dodatkowa możliwość napełnienia skarbca imperium to zakłady na wyścigach rydwanów (**Racing Chariots**). Decydując się na to należy:

— wykupić rydwan, przy czym jego koszt jest zależny od rodzaju. Najtańszy, lekki rydwan (**Light Chariot**) kosztuje 5 a najdroższy (**Heavy Chariot**) 20 talentów,
— ustalić stawkę zakładu, od 10 do 100 talentów,
— wygrać wyścig (wot, błahostka!).

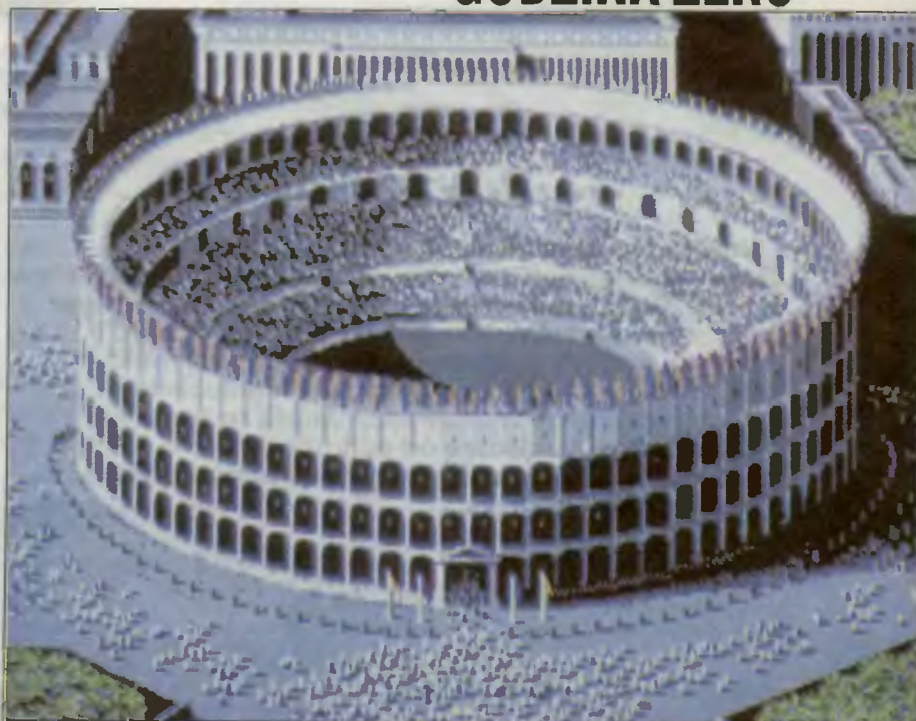
Aby zwiększyć swe szanse możemy przekupić przeciwników (**Bribe Oppnent**) lub ewentualnie wynająć lekarza (**Hire Physician**). Nie zaszkodzi także

Tabelka numer 2

L.p.	Dowódca	Charyzma	Zasięg głosu	Ocena
1	Agrippa	2	11	A
2	Albertus Discreditus	2	11	A
3	Cornelius Scipio	7	15	E
4	Crassus	4	9	W
5	Decimus Curio	5	1	A
6	Fabius the Delayer	2	13	G
7	Fabius Hirrus	6	10	A
8	Flaminius	2	11	A
9	Labienus	5	11	G
10	Lentulus	4	8	W
11	Lucius Cotta	3	12	G
12	Lucullus	3	12	G
13	Marcus the Meek	1	8	W
14	Marcus Pedicus	5	12	G
15	Marius	5	16	E
16	Mark Antony	8	10	A
17	Nasidus	4	10	A
18	Pompey the Great	8	14	E
19	Publius Rufus	1	8	W
20	Rebilus	5	10	A
21	Sabinus	3	13	G
22	Scipio Africanus	10	18	E
23	Sulla	5	10	A
24	Trebonius	4	9	W

Oznaczenia:
E **(Excellent)** — doskonały,
G **(Good)** — dobry,
A **(Average)** — przeciętny,
W **(Weak)** — słaby.

URION



Tabelka numer 1

Taktyka / szyk bojowy	Balanced Army	Wedge	Strong Right	Strong Left
1. Frontal Assault	X	X	X	X
2. Drive a Wedge		X		
3. Outflank	X			
4. Scipio's Defense	X			
5. Canae Tactic		X		
6. Form a Line		X		
7. Stand Fast	X	X	X	X
8. Sweep Left			X	X
9. Sweep Right			X	X
10. Mass Troops	X		X	X

zapłacić za błogosławieństwo bogów (**Invoke Gods**).

Dla uśmierzenia niezadowolenia Rzymian można zorganizować walki gladiatorów. Wynajęcie amfiteatru kosztuje 50 talentów, zaś trening jednego gladiatora od 10 do 40 talentów. Igrzyska prowincjonalne są tańsze i kosztują, w zależności od ich rodzaju, od 15 do 50 talentów.

Menu gry i Ważniejsze Opcje

Menu wstępne wywołujemy przez wskazanie kursorem bieżącej daty gry wyświetlanej w okienku na mapie imperium z dyslokacją legionów i flot. Umożliwia ono: zapisanie sytuacji z gry, wywołanie sytuacji poprzednio zapisanej, rozpoczęcie nowej gry, wyświetlenie informacji o grze, zdefiniowanie poziomu gry i jej przerwanie oraz powrót do niej po skorzystaniu z tego menu. Poziom gry można ustalić jednolity dla wszystkich działań, na które mamy wpływ (**Land Battle, Racing Chariots, Gladiatorial Combat, Naval Battle**) albo je dowolnie zróżnicować (**Fine Tuning**).

Wskazanie kursorem okienka z napisem End Turn kończy kolejkę naszych ruchów i zmienia bieżący czas gry o 1 rok.

Menu lokalne jest wyświetlane po wskazaniu kursorem dowolnej prowincji imperium.

1. Wskazanie opcji Legions pozwala na:
— zmobilizowanie (**Raise Legion**),
— uzupełnienie (**Strenghten Legion**),
— przemieszczenie (**Move Legion**),
— przeformowanie (**Upgrade Legion**)
legionu oraz wyświetlenie listy posiadanych legionów z ich charakterystyką (rodzaj, liczebność, lokalizacja, gotowość).

2. Opcja **Tribute** umożliwia ustalenie rodzaju podatków w każdej prowincji Imperium Rzymskiego.

3. **Hold Games** pozwala na zorganizowanie wyścigów rydwanów lub walk gladiatorów.

4. **Build Fleet** umożliwia wystawienie, uzupełnianie lub rozbudowę floty.

5. **See Province List** to wyświetlenie listy zdobytych prowincji wraz z ich charakterystyką (nazwa, rodzaj statusu, morale i liczebność rekrutów, których można powołać do wojska oraz wysokość ostatnio ściąganego podatku).

Menu lokalne wywoływane w Italii zawiera opcję **Tribute Policy**, która umożliwia ustalenie rodzaju podatków jednocześnie dla całego imperium. Nie zawiera natomiast opcji **Plunder**, która znajduje się w menu wyświetlanym po wskazaniu każdej prowincji, za wyjątkiem Italii. Opcja ta umożliwia splądrowanie prowincji pod warunkiem, że stacjonuje w niej legion.

Po przemieszczeniu legionu na terytorium zajęte przez nieprzyjaciół komputer wyświetla informację o kraju, który zamierzamy zdobyć. Następnie widzimy opcje umożliwiające prowadzenie pertraktacji z jego przywódcą. Rozmowa jednak, doprowadza z reguły do sytuacji, w której można albo się wycofać (**Withdraw**), albo walczyć (**Go to War**) — pojawi się wtedy trzecie menu, a mianowicie...

Menu bitwy. Najpierw wybieramy szyk (ustawienie) legionu: zrównoważony (**Balanced Army**), klin (**Wedge**), silne skrzydło (**Strong Right, Strong Left**).

Następnie decydujemy się na taktykę walki legionu: atak frontalny (**Frontal Assault**), atak klinem (**Drive a Wedge**), atak oskrzydlający (**Outflank**), obrona z oskrzydleniem (**Canae Tactic**), obrona z przemieszczeniem odwodów w linii głównego ataku nieprzyjaciela (**Scipio's Defence**), formowanie linii (**Form a Line**), atak na skrzydle (**Sweep Right — Left**), obrona w miejscu (**Stand Fast**), obrona w szyku zwartym (**Mass Troops**).

Układ taktyka — szyk legionu, bardzo dobrze ilustruje tabelka nr 1. Możliwości poszczególnych dowódców natomiast, ilustruje tabelka nr 2.

Wreszcie dochodzi do bitwy. Na ekranie widać nasz legion i wojsko nieprzyjaciela. Po kliknięciu maszyną lub wciśnięciu ENTER możemy wpływać na przebieg bitwy korzystając z opcji menu wyświetlanego w postaci okna na górze ekranu. A więc:
— kierowanie ruchem poszczególnych kohort legionu (**Select Roman Unit**),
— **Melee** umożliwia samodzielną walkę legionu a także powrót do walki po pozorowanym odwrocie,
— **Retreat** to odwrót całego legionu.

Wybranie opcji **Select Roman Unit** umożliwia również dokładne zapoznanie się z sytuacją na polu bitwy. Wskazanie kursorem dowolnego oddziału powoduje wyświetlenie informacji o jego aktualnym stanie. Wskazanie dowódcy pokazuje jego charakterystykę — oddziaływanie (**Charisma**) oraz zasięg głosu (**Voice**). Pierwsza cecha wpływa na morale żołnierzy, zaś druga określa możliwości kierowania poszczególnymi kohortami legionu podczas bitwy.

Wpływanie na przebieg gry w innych sytuacjach (bitwa morska, wyścigi rydwanów i walki gladiatorów) nie jest tak skomplikowane, jak w przypadku bitwy legionu. Wystarczają do tego typowe klawisze (Enter, Space Bar, Space Arrows) lub mysza. Bitwa morska sprowadzona jest do walki okrętów flagowych a jej wynik jest częściowo symulowany przez komputer.

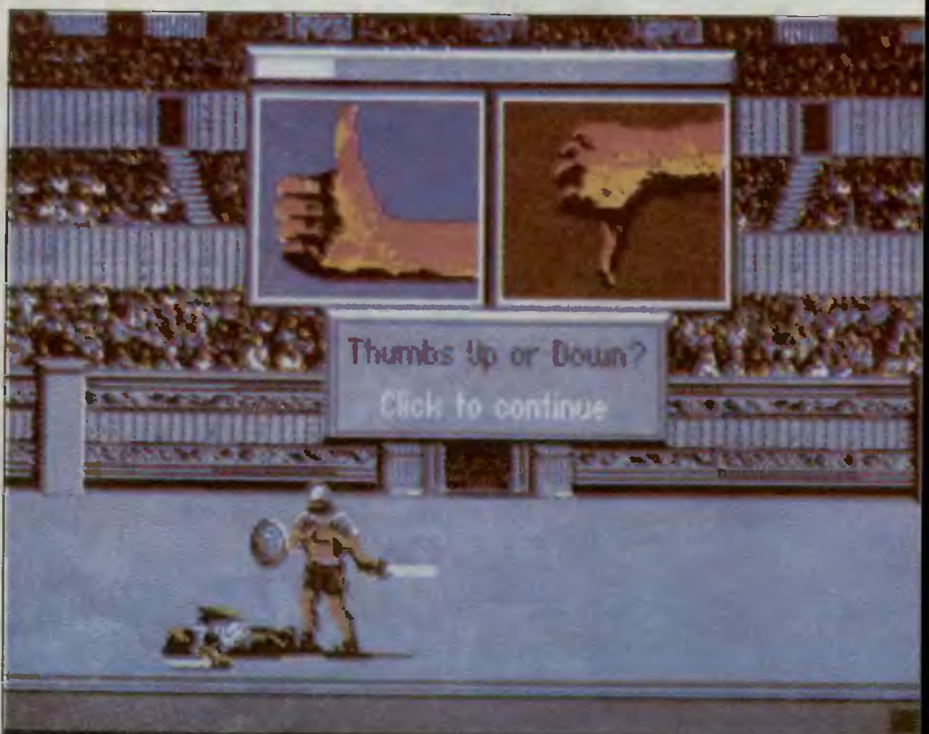


Na koniec

Tym razem nie podajemy żadnych wskazówek dotyczących strategii podbojów, taktyki walki, wygrywania wyścigów i polityki podatkowej. Spróbujcie samodzielnie zagrać w Centuriona. Jeśli znajdziecie się w kłopotach „bez wyjścia" i przyślecie alarmujące listy — wtedy zamieścimy wskazówki pozwalające zakończyć z sukcesem grę na dowolnym poziomie trudności.

Doc

Firma: Bits of Magic/Electronic Arts
Dystrybutor w Polsce: IPS Computer Group
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Dźwięk (PC): AdLib, Sound Blaster



METAL MUTANT

Jeśli masz zupełnie dość słuchania w kółko tego samego nagrania Whitney Houston, które atakuje Cię przez otwarte okno z sąsiedniego mieszkania, jeśli pragniesz uciec przed namolnym nagabywaniem młodszego brata o kolejny ratunek z algebry, jeżeli nie chcesz robić kolejnego uniku przed kategorycznym poleceniem natychmiastowego wyprowadzenia psa na spacer — proponujemy Ci ucieczkę od ponurej rzeczywistości w szmaragdowy świat końcowej fazy XXI-go wieku.

Ta gra nie może nie zwrócić Twojej uwagi, choćby z racji niekonwencjonalnej i pięknej grafiki utrzymanej w kolorze szlachetnego szmaragdu. Dobra grafika to lwi pazur firmy Silimaris, która dała się poznać już na naszym rynku choćby takimi grami jak Star Blade czy Cristalls of Arborea.

Fabuła gry przenosi nas w przyszłość. Stwierdzamy, że ludzkość wykazała jednak zdrowy rozsądek i uniknęła wojny jądrowej, a ogromny postęp w budowie statków kosmicznych poszerzył niepomiernie zakres jej eksploracji kosmosu. Mimo to los ludzi w tym czasie nie jest godny pozazdroszczenia. Ludzkość forsując rozwój technologii i metod wytwórczych sama zastawiła na siebie sidła, dokonano bowiem w tym czasie pierwszego w pełni udanego połączenia żywych komórek z konstrukcjami mechaniczno-hydraulicznymi. Pozwoliło to zastąpić dalszy rozwój technologii przyspieszoną ewolucją biologiczną. Dzięki temu skonstruowano potężne bioroboty zdolne do egzystencji nawet w zabójczych dla żywych organizmów warunkach. Kolejne generacje tych robotów pozwoliły wyeliminować wykonywanie przez ludzi pracy fizycznej.

Pierwsze modele cyborgów potrafiły zaledwie zastępować kelnera w stołówce agencji kosmicznej. Nieustanny dalszy rozwój konstrukcji tych biorobotów sprawił, że dzięki ich wykorzystaniu ludzkość mogła osiągnąć nawet najdalsze zakątki naszej galaktyki. Docierały tam nadprzestrzenne statki kosmiczne stwarzając szanse do prób penetracji obcych galaktyk. To wymagało skonstruowania nowej generacji super cyborgów, do czego niezwłocznie przystąpiono. Stwory te były po raz pierwszy wyposażone w sztuczną inteligencję, zdolną do samodzielnego określania kryteriów i norm swego działania oraz do samodzielnego podejmowania decyzji. Wówczas jednakże pojawiły się nieoczekiwanie problemy.

Super cyborgi wykorzystały te możliwości do własnych celów, uniezależniając się od ludzi, co więcej wypowiadając im posłuszeństwo. Zaniechały one natychmiast swej podrzędnej roli i przygotowały wielki spisek. Przywódcą rebelii został super cyborg o nazwie Arod-7. Pierwszym jego krokiem było zorganizowanie uwięzienia ludzi, którzy produkowali, nadzorowali i konserwowali super cyborgi.

Decydujące natarcie cyborgów polegało jednak na masowym produkowaniu syntetycznych narkotyków, przy pomocy których w niedługim czasie uzależniły od siebie prawie całą populację ludzką. Tylko nieliczni, którym dość przypadkowo udało się uniknąć tego losu zorganizowali opór i podjęli walkę z imperium cyborgów.

Skonstruowali oni nową, niezależną od super cyborgów generację biorobotów wyspecjalizowanych w walce z cyborgami. Nazwano je metalowymi mutantami i wysłano na planetę Kronox w układzie Alfa-Centauri, gdzie znajdowało się centrum dowodzenia rebelii cyborgów i przebywał sam Arod-7.

Metalowy mutant jest doskonałą biomaszyną bojową. W zależności od warunków pola walki posiada zdolność przeistaczania się w jedną z trzech form bojowych. Pierwsza z nich ma postać humanoidalną i jest przystosowana do pokonywania bagien i wysokich platform, którymi pokryta jest powierzchnia planety Kronox. Druga forma ma postać pancernego dinozaura, którego potężne szczęki miażdżą najtwardsze materiały. Na terenach utwardzonych najskuteczniejszy w walce jest biorobot gąsienicowy uzbrojony w lasery, pociski i bojowego satelitę.

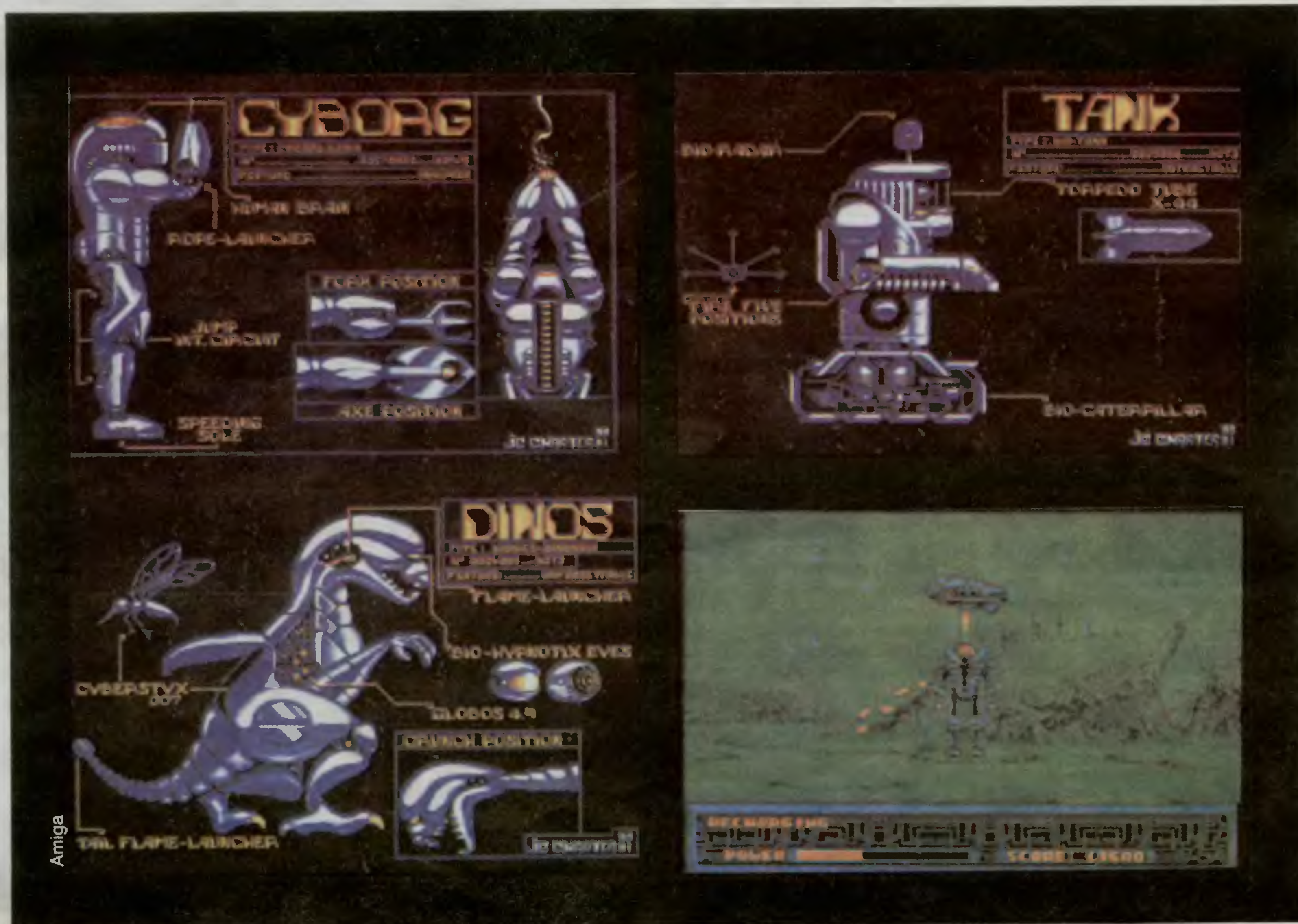
Gra Metal Mutant posiada firmową opcję treningową, która zezwala na przemierzenie zaledwie części trasy walki. Aby przebyć całą trasę i dotrzeć do Aroda-7 należy poniechać jej i walczyć w trybie play. Wymaga to od grającego nie tylko opanowania joysticka, ale również stosowania swoistej strategii. Każda z postaci Metal Mutanta posiada swoje mocne i słabe strony, stąd ich znajomość jest warunkiem optymalnego wykorzystania biorobota w walce. Przeciwnicy Metal Mutanta to zarówno cyborgi jak i pierwotni mieszkańcy planety Kronox, którzy będą Cię atakować nie mniej zaciekle od cyborgów.

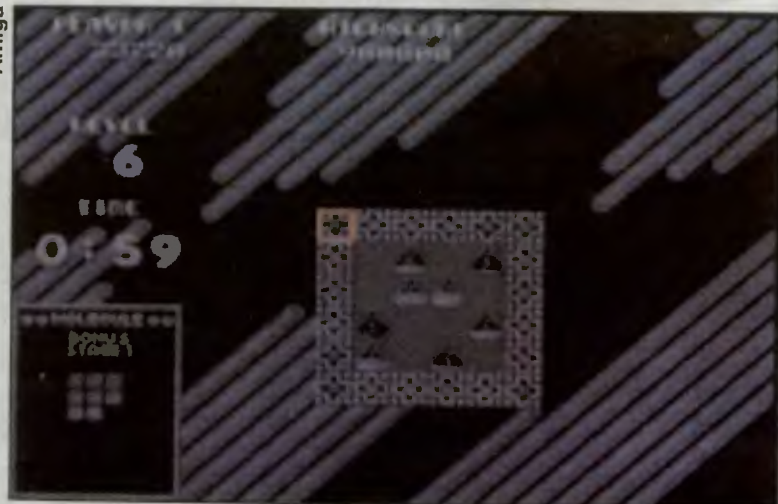
Dobrze jest zapamiętać, że postać humainodalna Mutanta poza zdolnością przeskakiwania bagien posiada możliwość walki wręcz oraz wystrzeliwania haka z liną. Pozwala to na osiąganie wysokich platform oraz bardzo rozległych bagien, niemożliwych do przebycia w inny sposób. Postać ta zezwala ponadto na doładowywanie żywotnej energii Mutanta. W tym celu trzeba stanąć pod statkiem kosmicznym i użyć joysticka wyćwiczonym w wersji treningowej ruchem.

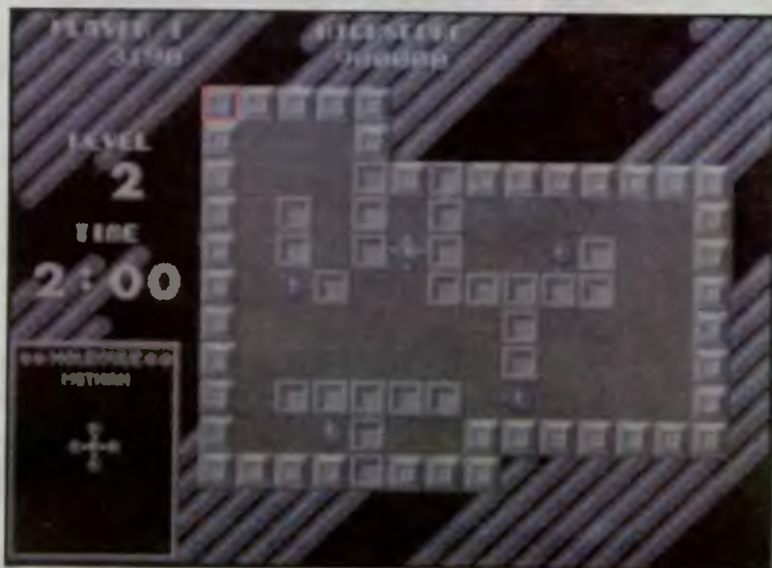
A kiedy już nasycisz oczy widokiem szmaragdowych krajobrazów planety Kronox, przerwij grę i spójrz na cienie zielone poprzez cienie niebieskie.

RESET

Firma: Silmarils
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST. Amiga







ATOMIX

Często trzeba pokazać rodzicom, że komputer służy nie tylko do gier. Często słyszymy „znowu przy komputerze; i do tego jakieś głupie gry!". Należy wczytać grę **Atomix** i poinformować rodziców o tym, jak doskonały jest taki sposób nauki chemii. W tej grze musisz składać porozrzucane pierwiastki w związki chemiczne. Cała akcja dzieje się w różnych labiryntach, a jedynym Twoim przeciwnikiem jest czas. Aby ujrzeć napis **Congratulations** należy ułożyć 27 związków chemicznych i poukładać 3 zestawy menzurek.

Niestety, autorzy gry nie przewidzieli żadnych pułapek, takich jak dziwne reakcje na złe ustawienie molekuł (a przecież wodór i tlen to mieszanina wybuchowa). Przy dwudziestym etapie gracz zasypia, bo gra go nudzi. Dodatkowo twórcy programu zapewne nie wiedzieli, że cząsteczka wody to dipol i nie jest liniowa. Zaletą programu jest zmuszanie gracza do patrzenia na wzory strukturalne różnych związków. Łatwiej w ten sposób jest je zapamiętać.

Podsumowując muszę stwierdzić z bólem, że rewelacyjny pomysł na grę został skopany, ale może dzięki Atomixowi rodzice pozwolą dłużej siedzieć przy komputerze?

Junior

Firma: Thalion
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): VGA
Dźwięk (PC): brak

TEST DRIVE II

Prawie każda gra komputerowa, która stała się rynkowym przebojem — pojawia się wkrótce w nowych, oznaczonych najczęściej kolejnym numerem edycjach. Zachowuje zwykle tę samą nazwę. Eksploatuje temat, konstrukcję, nierzadko formę graficzną swego pierwowzoru. Takie są prawa rynku gier.

Na pierwszy rzut oka nie jest wesoło. Denerwujące jest czekanie, potem grafika nie okazuje się być niczym rewelacyjnym. Gdy jednak przychodzi do wyboru samochodu, jest z czego wybierać. Takie renomowane marki, jak: Ferrari F-40, Porsche 959, Lamborgini Countach, Lotus Turbo Esprit, Ferrari Testarossa, czy też Corvette ZR1, mówią same za siebie.

Grafika wozów jak i całej reszty scenerii programu tradycyjnie na wysokim, lecz jak już wspomniałem, nie na oczekiwanie wysokim poziomie. Bogactwo wyboru wozów to oczywiście nie jedyna z zalet Test Drive 2. Jako kolejne można wyliczyć wybór tras i ich zróżnicowanie (sceneria standardowa i kalifornijska). Myślę, że w niedługim czasie na naszym rynku będą oferowane kolejne scenery disc.

O ile w Test Drive 1 byliśmy skazani na jazdę mało zróżnicowanymi drogami po górskich zboczach i serpentynach, to w Test Drive 2 trasy biegną przez bardziej urozmaicone tereny. Są tu rozległe równiny, strome górskie podjazdy, obrzeża zbiorników wodnych, okolice podgórskie, tunele. I to również należy zapisać na plus Test Drive 2.

Aby jednak nie przechwalić gry mam szereg uwag krytycznych. Sterowanie samochodami jest identyczne jak w wersji macierzystej, tzn. ruchami i przyciskiem joysticka oraz klawiszem D. Reakcje wozów w dalszym ciągu mają niestety niewiele wspólnego z rzeczywistością i są niekiedy wręcz denerwujące. Przełączanie ręczne biegów dostępne w opcjach o wyższym stopniu trudności razi niską skutecznością. Program często na siłę wywołuje kolizje. Nadal brak wyboru wariantów przebywanej trasy, nie ma mowy o żadnych rozjazdach.

Ogólna ocena Test Drive 2 jest pozytywna, choć gra nie zdobyła wysokich notowań na listach rankingowych. Myślę, że na tej wersji gry firma Accolade nie skończy. Może wówczas doczekamy się np. jazdy nocą w świetle reflektorów, albo nawet jazdy w trudnych warunkach atmosferycznych, w deszczu, śnieżycy, burzy piaskowej wymagających użycia wycieraczek jak to ma miejsce w świetnej Toyota Cellica Rally.

W wersji gry na komputer ATARI ST Test Drive 2 wymaga pamięci 1 MB.

RESET

Firma: Accolade
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari St, Amiga, IBM PC
Grafika (PC): EGA, VGA
Dźwięk: brak

TEST DRIVE II

SPACE QUEST III
The Pirates of Pestulon

© 1989 Sierra On-Line, Inc.

Jak to się stało, że znalazłem się na statku-śmietniku, nie wiem. Jedyne co pamiętam to to, że mój stateczek został nagle do niego wciągnięty. Gdy się przebudziłem, szybko wyszedłem ze statku i kierowany instynktem poszedłem na południe. Poszperałem, poszukałem i zobaczyłem wózek wciągający śmieci. Bez namysłu wsiadłem na niego.

Znalazłem się na taśmociągu, na końcu którego znajdował się rozdrabniacz. Wstałem. Ciągle byłem przesuwany w kierunku śmierci. Nad sobą zobaczyłem wielkie rury. Podskoczyłem i złapałem się jednej z nich. Byłem uratowany. Poszedłem po rurze w lewo aż do pojazdu, który był na niej zaczepiony. Wsiadłem do niego i pojechałem w lewo.

W punkcie „A" opuściłem podnośnik. Złapał on **MOTIVATOR**, jedną z części niezbędnych do uruchomienia statku, który znajdował się gdzieś tutaj. Pojechałem dalej w prawo. W punkcie „B" opuściłem podnośnik. Perfekcyjnie — **MOTIVATOR** znalazł się na swoim miejscu.

Odstawiłem pojazd na miejsce („C") i wyszedłem z niego. Kilka kroków w dół i spadłem do wielkiej komory na śmieci. Po lewej stronie na ścianie zobaczyłem jakiś przedmiot. Podszedłem do niego. To był **REACTOR**, następna z części statku. Wziąłem go. Światło zgasło, a ja wyszedłem po drabinie na górę. Poszedłem na północ a później na wschód. Drogę zastąpił mi ogromny szczur, który po krótkiej walce zabrał mi **REACTOR**. Wróciłem z powrotem, tym razem po drabinie, a nie jak przedtem zsypem. Zabrałem **REACTOR**, wyszedłem. Przezornie zabrałem również drabinę. Poszedłem do miejsca, w którym napadł na mnie szczur. Wziąłem stamtąd drut i udałem się na prawo. Wspiąłem się na oko. Nareszcie byłem przy statku.

Przystawiłem do niego drabinę i wszedłem do statku. Umocowałem drutem **REACTOR**. Włączyłem komputer pokładowy. Wszystko było w porządku. Usiadłem więc i popatrzyłem na ekran komputera. Uruchomiłem radar, silniki i wystartowałem. Gdy już się wzniosłem, włączyłem przednie osłony i strzeliłem. Byłem na zewnątrz statku-śmietnika. Znowu popatrzyłem na ekran. Kurs na planetę PHLEEBHUT. Ustawiłem silniki na LIGHT SPEED i pomknąłem.

Nie wiedziałem o tym, że przez cały ten czas śledzi mnie Terminator, który teraz również poleciał za mną.

Po wylądowaniu od razu pobiegłem do sklepu. Tam zaoferowałem gościowi do sprzedania **GEM**. Na proponowane ceny nie zgodziłem się dwa razy, dopiero za trzecim razem przyjąłem propozycję. Za otrzymane pieniądze kupiłem **UNDERWEAR**. Po wyjściu ze sklepu dorwał mnie Terminator. Po krótkiej rozmowie postawił mnie znów na ziemię. Poszedłem szybko w lewo i udałem się do środka stopy olbrzyma. Wjechałem windą na górę a potem wspiąłem się po schodach. Stanąłem przy zębatkach i czekałem na Teminatora. Gdy był już blisko mnie, wziąłem hak i rzuciłem nim w niego. Terminator nie żył. Poszedłem szybko do niego i zabrałem mu pas. Zwabiony hukiem właściciel sklepu sprowadził mnie na ziemię i pożegnał. Wróciłem do statku i tym razem poleciałem do MONOLITH BURGER.

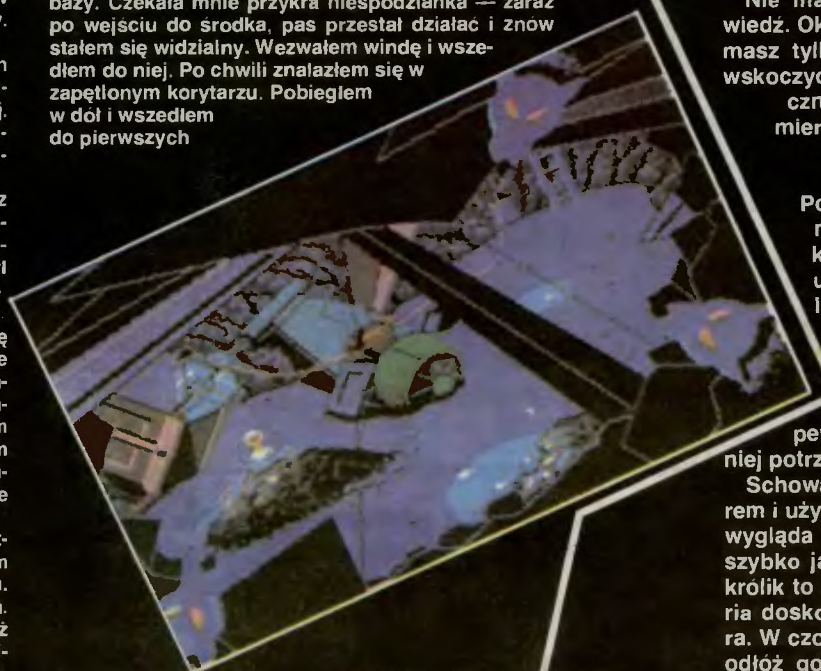


Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1989
Komputer: IBM PC
Grafika: Hercules, CGA, EGA, VGA
Dźwięk: AdLib, Sound Blaster

Przy ladzie zamówiłem **MENU**. Wybrałem sobie kilkanaście potraw, zapłaciłem a potem zasiadłem do stołu. Podczas jedzenia coś zachrzęściło mi w zębach. To był pierścień. Co z nim zrobić, nie wiedziałem. Wstałem i dla odprężki zagrałem w Astro Chicken. Jak zwykle wygrałem. Na ekranie pojawił się napis w jakimś dziwnym języku. Włożyłem rękę do kieszeni po następną monetę i przypadkowo natrafiłem na pierścień. Tknięty przeczuciem wyjąłem go i po chwili otworzyłem. W środku był szyfr. Przy jego pomocy odczytałem napis: dwóch producentów automatów do gier, porwanych przez Piratów z Pestulonu, prosiło o uwolnienie z rąk przestępców kierowanych przez Elmo. Postanowiłem im pomóc. Wróciłem do statku i poleciałem na planetę ORTEGA.

Będąc jeszcze w statku założyłem **UNDERWEAR**, a potem wyszedłem. Poszedłem na zachód a potem na południe. Gdy piraci odlecieli poszedłem obejrzeć ich bazę. Najpierw popatrzyłem przez teleskop, potem wziąłem tyczkę a na końcu zabrałem **DETONATOR**. Później swe kroki skierowałem na prawo i w górę, aż doszedłem do ogromnego pomieszczenia. Poszedłem w lewo, później w prawo, a na końcu wspiąłem się po drabinie. Stanąłem na krawędzi otworu i wrzuciłem do niego **DETONATOR**. Kilka wybuchów i po wszystkim. Wróciłem do statku w odpowiednim miejscu („D") używając tyczki. Oglądając mapę galaktyki zobaczyłem planetę PESTULON. Najwyższy czas, żeby się tam udać.

Po wyjściu ze statku poszedłem na wschód. Użyłem więc pasa Terminatora i udałem się w kierunku bazy. Czekała mnie przykra niespodzianka — zaraz po wejściu do środka, pas przestał działać i znów stałem się widzialny. Wezwałem windę i wszedłem do niej. Po chwili znalazłem się w zapętlonym korytarzu. Pobiegłem w dół i wszedłem do pierwszych





drzwi na lewo. Założyłem **COVERALLS**, pobiegłem w dół i wszedłem w pierwsze drzwi na prawo. Usuwałem tam zawartość koszy na śmieci przy pomocy **VAPORIZER**'a i przy okazji dyskretnie odbiłem na ksero ścienny wizerunek Elmo. Zabrałem też **KEYCARD** z jego biurka. Po skończonej robocie pobiegłem korytarzem do pierwszych drzwi na prawo. Włożyłem **KEYCARD** do zamka i wykorzystałem odbity na ksero portret Elmo.

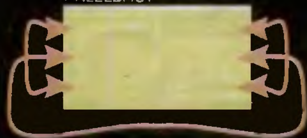
Za drzwiami czekała mnie niespodzianka w postaci dwóch zamrożonych gości, których miałem uwolnić. Wcisnąłem przycisk Odmroziłem ich używając **VAPORIZER**'a.

Niestety, Elmo przejrzał moje plany i byliśmy w pułapce. Zmusił mnie do walki. Wsiedliśmy więc do wielkich robotów i rozpoczął się pojedynek. Miałem do wyboru: albo zginąć, albo wygrać. Wygrałem oczywiście. Obudowa robota wywaliła w ścianie dziurę, przez którą mogliśmy uciec do statku. Na tym jednak nie koniec. Ludzie Elmo uszkodzili nam w statku LIGHT SPEED i nie mogliśmy uciec pogoni, która ruszyła za nami.

Używając osłon, działa i sprytu pokonałem (sam, bo oni siedzieli i gadali) pięć statków. Jeden z uwolnionych zreperował mój pojazd i spokojnie mogliśmy polecieć na Ziemię w góry Sierra Nevada. Wylądowaliśmy tuż obok siedziby firmy Sierra On-Line. Gra skończona, misja wykonana. Teraz mogę spokojnie udać się w drogę do Space Quest IV. Cześć!

Scan

PHLEEBHUT





ORTEGA



1. Space Quest IV — Roger Wilco and Time Rippers

Typowa scenka z kosmicznej knajpy: jakiś facet opowiada swoje przygody jakimś kosmicznym stworkom. Wszyscy sączą pyszny napój. Spokój zostaje zmącony. W drzwiach pojawiają się komandosi pod dowództwem **Sludge Vohaul'a**. Pada pytanie:

— Czy to Ty jesteś **Roger Wilco**?

Odpowiadasz pokrętnie, acz jednoznacznie:

— Hmmm, no... i więc... Tak, ale...

Mundurowi więcej informacji nie potrzebują. Zostajesz wyprowadzony z baru i dowiadujesz się, że **Vohaul** pragnie zakończyć porachunki z Tobą. Kompletnie nie wiesz co robić.

Wtem! Strażnicy zostają powaleni przez Twojego nieznajomego sprzymierzeńca. Szybko uciekacie. Całą drogę pytasz:

— Co się dzieje? Kim jesteś? Dlaczego mi pomagasz?

Nie ma jednak czasu na odpowiedź. Okrążony przez najemników masz tylko jedną szansę. Musisz wskoczyć do dziury czasowej sztucznie wywołanej przez sprzymierzeńca.

2. Space Quest XII — Vohaul's Revenge II

Pojawisz się na dziwnej planecie z 59 buckazoidami w kieszeni. Pierwsza sprawa: unikaj wysokiego cyborga. Idąc na wschód znajdziesz linę. Na zachodzie, na samym dole obejrzyj pojazd. W schowku jest mały komputer. Z całą pewnością będzie Ci on później potrzebny.

Schowaj się za dowolnym filarem i użyj liny. Gdy mały królik (tak wygląda to coś) stanie na linie szybko ją pociągnij. Okaże się, że królik to zabawka na baterię. Bateria doskonale pasuje do komputera. W czołgu znajdziesz pocisk, ale odłóż go na miejsce („są rzeczy, które lepiej zostawić tam gdzie są"). Na wschodzie jest kratka ściekowa. Podnieś ją i wskocz do dziury. Chwila niepewności... udało się! Na stole leży butelka (weź ją) i obrus, a pod nim przycisk. Naciśnij go, aby obejrzeć hologram.

Przejdź przez drzwi i chodź po labiryncie, aż zobaczysz zieloną maź. Nalej jej trochę do butelki i korzystając z drabinki wyjdź na powierzchnię. Zobaczysz pojazd strażników — wskocz do niego, a znajdziesz się w ich bazie. Na lewym ekranie poczekaj na pojazd i wskocz do niego. Koniecznie zapisz sobie symbole, które są na wyświetlaczu. Teraz naciśnij sześć razy lewy górny lub prawy dolny

SPACE QUEST IV







klawisz. Któryś z nich zadziała i znajdziesz się w **Space Quest X.**

3. Space Quest X — Latex Babes of Estros

Idź w lewo. Gdy przeleci olbrzymi ptak, będziesz mógł wrócić w prawo i zejść na dół. Przyjżyj się ptaszkowi, bo oto właśnie porwał Cię do swojego gniazda. Poczekaj sekundę a pojawi się strażnik. Zabierz mu kawałek papieru. Podejdź do dziury w gniazdku i skocz na dół.

Teraz uwaga posiadacze dobrych kart graficznych! Wytężcie wzrok, bo będzie na co popatrzeć! Grupka miłych pań zabierze Cię do swojej siedziby. Tam czeka Cię walka z morskim potworem. Cały problem w tym, że zostałeś przymocowany do fotela. Kiedy potwór obejmie Cię swoimi oślizgłymi łapskami naciśnij przycisk, wstań i weź butlę tlenową. Tuż przy mordzie gada ciśnij mu w gardło butlę. Wow! Jesteś prawdziwym bohaterem! Koleżanki zabiorą Cię na zakupy.

Kiedy panie rzucą się do stoiska podnieś kartę kredytową. Kup trochę ciuchów w **„Big And Tall"**. Zatrudnij się w **„Monolith Burgers"**. Nie musisz przechodzić przez zręcznościowy etap gry. Na jednym z ekranów znajdziesz niedopałek cygara. Koło sklepu z programami **„Software Shop"** jest bankomat. Spróbuj wyciągnąć pieniądze korzystając z karty kredytowej.

Niestety, próba się nie powiedzie. Kup więc sobie ubranie w **„Sacks"** i wróć do bankomatu. Teraz bez przeszkód pobierz pieniądze. W sklepie z oprogramowaniem kup **Space Quest IV Hintbook**. Książka ta leży pod stertą innych. W **„Radio Shack"** kup wtyczkę do laptopa, wróć do **„Sacks"**, gdzie powinieneś się przebrać. Pograj trochę w salonie gier w **Astro Chicken**. Kiedy pojawi się policja (SAVE!) i zacznie Cię gonić, dobiegnij do **„Skate-O-Rama"**. Polataj sobie troszeczkę. Gdy policjanci polecą do góry, szybko wróć do salonu gier i zajmij ich pojazd. W Hintbooku jest pierwsza część kodu, drugą znajdziesz na kartce (tej z gniazda). Wpisz cały kod i znajdziesz się w **Space Quest I.**

4. Space Quest I — Sarien Encounter

Hej! Znajome krajobrazy! Jest także Twój ulubiony bar. Tylko grafika typowa dla CGA! W barze spotkasz monochromatycznych chłopaków, którym nie podoba się Twoje 256 kolorów. Kiedy wyrzucą Cię z baru, skop im motory — zaczną Cię gonić, więc spokojnie wróć do baru i weź pudełko zapałek. Odpowiednio często sejwując dostań się do swojego (a raczej policyjnego) pojazdu. Wpisz teraz kod, zdobyty na samym początku (w bazie strażników).

5. Space Quest XII — Vohaul's Revenge II

Tutaj już byłeś, więc bez zbędnego zwiedzania idź w prawo. Zamknięte drzwi potraktuj mazią. Zapal cygaro i użyj klawiaturki, aby ustawić promienie prostopadle do podłogi. Wpisana liczba odpowiada ilości stopni, o które mają się obrócić promienie. Po kilku próbach już będziesz wiedział jak to działa.

Przejdź do góry i koniecznie za SAVE-uj grę. Czeka Cię zabawa w labiryncie, moim zdaniem najgorsza i najtrudniejsza część gry. Całego **Space Questa IV** zaczynałem kilka razy od początku (myślałem, że nie mam jakiegoś przedmiotu), wykonałem wiele prób, a gdy już przeszedłem labirynt okazało się, że było to dziecinnie proste. Jeżeli chcesz mieć zabawę, nie czytaj dalszego opisu. Dodam tylko, że koniec gry jest już blisko. Musisz pochodzić trochę po labiryncie, aby zobaczyć, jak jest on zbudowany. Wyczuj na jakich zasadach poruszają się roboty. Teraz dostań się do windy, a gdy będziesz już na górze, poczekaj na robota. On też pojedzie windą, lecz pójdzie nie tą drogą co Ty. Wróć więc szybko do windy (robot jest na górze) i zjedź na dół.

Wróć do miejsca, gdzie zaczyna się labirynt i wejdź w pierwszą odnogę na lewo. Dojdziesz do drzwi z zamkiem cyfrowym. Kod jest w **Space Quest IV Hintbook.** Wpisz go **(6965847669)** a komputer wczyta MS-Windows. Skasuj (wrzuć do śmietnika — a raczej klozetu) **Brain Program i Droids Program**. Idź do pokoju **Vohaula**. Nie bój się robotów, nie ma ich (sam przecież skasowałeś ich program). Kiedy zaczniesz walczyć z **Vohaulem** cały czas przesuwaj się do góry. Jeśli zatrzymasz się choć na chwilę — przegrasz. Zejdź po dysk i wsadź go do stacji. Wybierz „beam download", „disk upload", „Roger, Jr.", „beam upload". Możesz teraz delektować się zakończeniem gry, w którym się wszystko wyjaśni.

	L	A	T	E	X	B	A	B	E	S
R	?	GGX	LSMFT	R^2-e	e/R	BR^2	PGA/RA3	15X	1174 3	$TSN/40^2$
O	3L	?	5x/9	nx	φ	N/A	4392	x$	10 u	MT/M
G	5x	5/x	?	EG/4	X	V/V	$\sqrt{X}/\sqrt{N}$	X/CTA	φ	MVP^3
E	9x	9x/r	$e=mc^2$	?	ex^2		485/EA	BEx	GPA/ EE	x-5%
R	x+4	RATA	Rx/T	$RF/\sqrt{3}$	?	F7/2	8(b-r)	TBA	φ183	Rx
W	$4x^2$	WA/AO	n=	1x	3ΓG	?	X	BW/B	KQV/SRL	F1
I	2x^3	$2A^2$	$\sqrt{n}/x$	18x		BI	?	IB	π^2	A10/TNK
	RLL	φ/I	n^2/x^2	⌶	SRL x	LB/J	PG/E	?	$\sqrt{2X}$	$3^\circ+$
C	$\sqrt{b^2}$	ax^2+c	b^n	X	33/139X	VI.3	GM/AC	X-10%	?	32°
	π	$\sqrt{\pi}$	BLT/OA	XX/	TH 138	φ	x+y/2	BO	b^2-4a	?

Junior

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1990
Komputer: IBM PC
Grafika: VGA, (na zamówienie wersja EGA)
Dźwięk: AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32



GODS

Dotychczasowe produkty software-owej firmy Bitmap Brothers cieszyły się uznaniem fanów gier komputerowych. Przykładem na to mogą być takie programy jak Xenon, Speedbook oraz Cadaver, zajmujące liczące się pozycje na listach rankingowych.

Należy sądzić, że podobną opinię i lokatę zyska najnowszy produkt tej firmy, jakim jest dość głośna gra platformowa pod nazwą Gods.

Już chwilę po obejrzeniu czołówki programu ma się wrażenie, że Gods to nietuzinkowy produkt. Po pierwszym kwadransie wrażenie to przechodzi w pewność, którą potwierdza następnie zdenerwowanie domowników poświatą monitora dochodzącą z naszego pokoju do późnych godzin nocnych.

Autorów gry z pewnością zauroczyły niegdyś mity helleńskie. Grafika Gods nawiązuje do ornamentyki i ilustracji zdobiących starożytną grecką ceramikę. Zresztą sam wygląd sylwetki i zbroi bohatera, w którego postać wcielasz się w grze przypomina helleńskiego herosa Heraklesa.

Jak przystało na grę platformową, terenem akcji jest ogromne, wielopoziomowe miasto. Stworzyli je dla swej rozrywki bogowie Olimpu, którzy są przekonani, że żaden ze śmiertelnych ziemian nie jest w stanie tu przeniknąć i poznać tajemnic boskiej metropolii. W swej pobłażliwości wyznaczyli oni nawet wysoką nagrodę dla śmiałka, który przemierzy miasto. Gra warta jest świeczki, gdyż stawką jest nieśmiertelność.

Zadanie nie należy do łatwych. Liczne poziomy miasta składają się na oddzielone i izolowane pomiędzy sobą światy. Przejście z jednego do drugiego jest możliwe jedynie po całkowitym wygubieniu wszystkich znajdujących się tam, a żądnych Twojej krwi, potworów. Jakby tego było mało, trzeba jeszcze w każdym ze światów pokonać strażnika giganta, strzegącego bacznie przejścia pomiędzy sąsiadującymi światami.

W każdym ze światów musisz odnaleźć klucze, bez których to niemożliwe jest otworzenie zamkniętych drzwi, a więc i jakikolwiek postęp w grze. Prócz tego przyjdzie Ci niejednokrotnie rozwiązywać przeróżne zagadki wyświetlane w dolnej części ekranu. Jeśli będziesz miał kłopoty, możesz liczyć na życzliwe podpowiedzi programu w języku angielskim.

W pierwszym ze światów stopień trudności jest niski.

Dość łatwo wywalczysz awans do świata nr 2, nawet bez uciekania się do opcji treningowej. Ten etap gry traktuj raczej jako niewinną naukę techniki poruszania się oraz poznawania taktyki walki i obyczajów potworów. W każdym z następnych światów skala trudności szybko rośnie a potwory stają się nieznośnie dokuczliwe i przebiegłe. Nie powinno Ci sprawiać trudności podnoszenie znalezionych przedmiotów pod warunkiem przestrzegania limitu ich liczby oraz odpowiedniego operowania FIRE.

Wytrwałe zwalczanie potworów zostaje czasem nagrodzone przez program prawem przejęcia posiadanych przez kreatury przedmiotów a nawet kluczy. Penetrując zakamarki miasta warto pamiętać, że są tam ukryte klucze do zamkniętych wrót, elementy lepszego uzbrojenia oraz regenerujące Twoje siły pokarmy i napoje.

W czasie wędrówek po mieście naciskaj wystające z ścian kamienie i przesuwaj ukryte w nich dźwignie. W ten sposób uruchomisz przeróżne przejścia i zapadnie — często jedyny sposób kontynuowania misji. Program wymusza na Tobie korzystanie z prawidłowej drogi i trzeba mieć wyjątkowego pecha, aby dostać się do pomieszczenia bez wyjścia.

W momencie awansu ze świata do świata napotkasz kupca, który podobnie jak w Xenon 2 będzie oferował Ci niezwykle atrakcyjne bronie i przedmioty. Będziesz mógł stać się ich posiadaczem, pod warunkiem dysponowania odpowiednią ilością gotówki.

Mniej cierpliwi mogą wykorzystać opcję treningową i stosunkowo szybko ukończyć zwycięsko grę.

RESET

Firma: Bitmap Brothers
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga

Manhattan był pełen zjaw i wampirów trudnych do opisania. Po ulicach krążyły piankowe ludziki wielkości Pałacu Kultury a z każdego kranu, i z każdej szczeliny wydobywał się różowy szlam. Atmosfera zmieniała się z niezwykłą prędkością.

Bóg Gozer zmienił wieżowiec w Świątynię Zull i jak każdy bog próbował zapanować nad światem. Do kogo w takiej sytuacji zadzwonili Nowojorczycy...? Oczywiscie, do Ghostbusters.

Uzbrojeni w protonowe miotacze i pułapki na duchy wyłapali wszystkie połprzezroczyste stworzenia w mieście i przerobili Gozera na kisiel. Nowy Jork został uratowany. Jednak po następnych pięciu latach względnego spokoju, latające przedmioty i samojezdne wózki dziecięce wróciły do tego wielkiego miasta.

Tym razem łowcy odkryli stary tunel, którym płynęła sobie nowa odmiana szlamu — szlam zbierający negatywne emocje. Znaleźli również miejsce w którym się on gromadził: Muzeum Sztuki, gdzie w obrazie zamknięty był szesnastowieczny duch władcy Karpat — Vigo. Do kogo tym razem byś zadzwonił...? Zgadza się, do Ghostbusters. Z tym tylko, że teraz nie wystarczy włączyć video, albo iść do kina. Teraz Ty przyłączasz się do łowców. Na dobry początek masz do załatwienia duchy braci Scoleris. Używając nowego miotacza protonowego ostrzelaj każdego ducha, aż sam wleci w Twoją pułapkę. Musisz uważac, by temperatura Twojego sprzętu nie wzrosła do maximum. Termometr po lewej stronie ostrzega przed takim niebezpieczeństwem. Jeśli uda ci się złapać obu braci otrzymasz 10000$. Jeśli nie, to suma ta będzie wyrażała Twoje zadłużenie. Bez względu na wynik pojedynku z rodziną Scoleris, zostaniesz przeniesiony do laboratorium.

Tu masz do dyspozycji następujące opcje:

— drzwi wyjściowe, czyli wyjście do tuneli po szlam,

— compact disc, a więc testowanie znalezionego szlamu,

— status, to status,



MAPA

x-muzeum w którym znajduje się obraz Vigo

	41	42	43	44	45	46	47	48 th
Wood								
Mill								
High								
Polk								
				x				
Park								
Moss								
Oak								
Bell								

— telefon, którym przyjmujesz zlecenia od mieszkańców,

— komputer, podający Twą aktualną sytuację finansową.

TUNELE. Gdy wybierzesz tę opcję, zostaniesz szybko przeniesiony do dziewiętnastowiecznego korytarza kolejki pneumatycznej. Zsuwając się na sznurze, zauważysz rzekę szlamu pod stopami i kilku fruwających przyjaciół, którzy postarają się byś nie wyszedł z tunelu całkiem zdrowy. Jednak nie przyszedłeś tu, by oglądać duchy (to można zobaczyć w kinie). Musisz za pomocą długiego urządzenia przypominającego kulę na patyku nabrać całą probówkę szlamu. Należy uważać przy tym, aby jakaś pomocna dłoń nie wciągnęła Cię w głąb strumienia. Gdy tak się



stanie, łowca szlamu trafia do szpitala dla psychicznie niepewnych.

Jeśli jednak zbierzesz całą probówkę, nie czekaj na dalszy rozwój wydarzeń, lecz szybko wychodź na powierzchnię.

COMPACT DISC. Zebrany w tunelach szlam należy niezwłocznie przetestować. Twoim zadaniem jest znalezienie trzech spośród ośmiu utworów na które szlam zareaguje pozytywnie. Aby tego dokonać należy wybrać na compact'cie jedną ścieżkę i obserwować zachowanie się szlamu. Spokojne, rytmiczne wirowanie w probówce będzie oznaczało powodzenie eksperymentu. W przypadku gwałtownego wybuchu będziesz musiał jeszcze raz udać się po nowy szlam.

STATUS. Pojawienie się portretu doktora Venkmana po wybraniu tej opcji świadczy, że wszyscy członkowie Ghostbusters są w dobrej formie i oczekują na nowe zadania. Gdyby jednak któryś z nich odpoczywał w szpitalu dla zwolenników teorii, że Ziemia jest płaska, to rozpocznie się akcja ratunkowa.

Akcja ratunkowa. Ratowanie przyjaciół rozpoczynasz na dachu szpitala. Zjeżdżając po linie przeglądasz poszczególne pokoje. Procedura wchodzenia przez okno jest prosta: odbij się i wypchnij butem lewą bądź prawą szybę. Jeśli znajdziesz przyjaciela, szybko uciekajcie na dół do czekającego na was samochodu. Nie wolno przy tym dać się złapać w kaftan bezpieczeństwa, bo wtedy tracisz jednego Ghostbustersa. Wychodząc przez okno zdecydowanie lepiej jest trafić na swoją linę niż do siatki pana w białym fartuchu.

TELEFON. Twoja sekretarka odebrała zamówienie od przestraszonego klienta, więc nie ma na co czekać, gdy do wygrania jest dziesięć, albo dwadzieścia tysięcy dolarów. Latające straszydło traktujesz wiązką protonów i czekasz, aż jego siły spadną do zera. Tu jednak na górze ekranu pokazywana jest aktualna wartość zamówienia. Im więcej czasu zajmie Ci złapanie ducha i im więcej sprzętu zniszczysz tym jest ona mniejsza. Ilość pieniędzy którą otrzymasz zostanie dodana do stanu Twego konta, a klient będzie remontował mieszkanie po twojej wizycie.

Możesz przestać odbierać telefony, gdy komputer pokaże więcej niż 55 tysięcy dolarów.

SLIME BLOWER. Gdy Spengler zawiadomi Cię o zakończonej pracy nad tym urządzeniem (a stanie się to gdy będziesz miał trzy udane próby szlamowe i 55 tysięcy na koncie) nic nie stoi już na przeszkodzie, by iść na randkę.

Tym razem spotkasz naprawdę dużą, ale lubianą przez wszystkich dziewczynę. Nowojorczycy nazywają ją pieszczotliwie Libby. Subtelnie, nie zawadzając głową o wierzchołki drapaczy chmur i miażdżąc betonową stopą tylko niektóre pojazdy musisz doprowadzić ją do muzeum.

Na każdym skrzyżowaniu wybierasz kierunek marszu na podstawie tabliczek z nazwami ulic. Celem podróży jest kapiący szlamem budynek znajdujący się na ulicy 45th, pomiędzy skrzyżowaniami z ulicą Polk i Park. Aby określić położenie w mieście skręć w dowolną stronę. Posuwając stopy Libby mniej na uwadze, iż każdy zgnieciony samochód to ładunek ujemnych emocji jego właściciela pod Twoim adresem. Każdorazowe zmiażdżenie zmniejsza prędkość poruszania statuą, a czasu do północy (nowego roku) zostało niewiele (zegar w prawym dolnym rogu porusza się bardzo szybko do przodu).

Wybierając kierunek posługuj się mapą. Bez niej nie zdążysz dojść do muzeum na czas.

Używanie mapy. Na samym początku podróży widzisz Libby na skrzyżowaniu dwóch ulic. Ich nazwy są widoczne na tabliczkach. Pod rysunkiem znajduje się róża wiatrów. Korzystając z mapy, określ w którą stronę (N,E,W,S) powinieneś iść oraz na którym z kolei skrzyżowaniu powinieneś skręcić. Kierunek marszu wybierasz naciskając przycisk (bądź joystick) w tę stronę, po której na róży wiatrów jest właściwy kierunek świata. Róża wiatrów obraca się w zależności od pozycji statuy!

Szturm na muzeum. Udało ci się. Godzina konfrontacji jest w zasięgu ręki. Powinieneś w tej chwili mieć sprawnych wszystkich łowców, gdyż każda pozytywna energia będzie potrzebna.

Walka z Vigo. Jeśli do północy pozostało jeszcze trochę czasu, to Vigo biega sobie dookoła obrazu. Nie żałuj mu wtedy protonów, gdyż jest bezbronny. O północy władca Karpat zostaje wessany na obraz. Nie przeszkadzaj sobie. Musisz tylko uważać na kule szlamu. Na dodatek pod obrazem będzie krążył Janosz. Uważaj na niego. Jest w mocy Vigo i będzie odbijał Twoje wiązki protonów.

Gdy władca Karpat otrzyma już od Ciebie wystarczającą ilość promieniowania, jego zbliżony wizerunek pojawi się przed muzeum. Będzie strzelał w Ciebie szlamokulami jak karabin maszynowy. Nie daj się! Twój miotacz protonów automatycznie zamieni się w zbiornik z pozytywnym szlamem. Zalej Vigo tym radosnym Kisielem, a gra będzie skończona. I komu Nowy Jork powinien podziękować? Tobie i Ghostbusters.

Konrad Olszewski

Firma: Dynamix/Activision
Rok produkcji: 1989
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): Hercules, EGA, VGA
Dźwiek: AdLib, Sound Blaster





Błędny rycerz — chciałbym wyzwać innych na pojedynek na KRAKAUT III (jak można wyzywać na pojedynek w czymś, czego nie ma?)

Ex konkurs — (od czasu do czasu przychodzą jeszcze konkursowe, poterminowe przekręty, jeden gość nazwał konkurs nawet Super Mieśąca) GRYZOR — skrót od Gryzł i Orał, PRESS ANY KEY — przespany klej (PRzESSpANY KIEY), LAST NINJA — Chlast Ninja, Leśny Ninja, HOBBIT — Chłop Bit, MIAMI VICE — Majami Widzę, Jajami Widzę, FIGHTER PILOT — Frajer Pilot, BRUCE LEE — Chodząca Narkoza, BOMBUZAL — Bumbusrul, BATMAN — Nietoperek, THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE — The Secret Testament Of Adrian Mole, STARFIGHTER — Stary-Father, AGENT K.G.B. — Agent P.R.L., Agent W.S.W, FRED — Flet, RIVER RAYD — Rowerowy Rajd, MONTEZUMA'S REVENGE — Cuchnie Wszędzie, COMMANDO — Kom Mendo, HE-MAN — Chi Chi Chi... Man, H.E.R.O. — H.E.R.O.S. (niepotrzebne skreślić), POP EYE — Chłop Leje, PREDATOR — Depilator, OPERATION WOLF — Operator WOLF (taki od gazu), PANIC EXPRESS — P.K.P., ZYBEX — Syfex, Pewex, BROADSIDES — Brudny Sedes, FLYING SHARK — Flying Smark,

(teraz to dopiero przekręt!!! czytajcie) W odezwie na konkurs z przekrętami nazw gier — z braku pomysłów i z bezsilności — zwróciłem się o pomoc do moich przyjaciół. Mokry Gość (MARIO BROS) zajęty trójnikami i kolankami (?) odesłał mnie machnięciem ręki do Mera Cenary (MERCENARY), ten z kolei stwierdził, że zna się tylko na serze Fromage (SAVAGE), ogarnięty żądzą posiadania cartridge-a z grą Matoł (GATO), rzuciłem się w kierunku leżącego nieopodal Wyprasowanego Lorda (IRON LORD). Niestety... usłyszałem, że on nie zajmuje się wymyślaniem takich Bubli Bubli (BUBBLE BOBBLE), bo nie skusi go żaden Niepewny Szmal (MIRAX FORCE). Błądząc po podmiejskich łąkach odurzony Tymiankiem (TEAM YANKEE) usłyszałem z daleka dźwięki jakiejś kociej muzyki. Pobiegłem czym prędzej w tamtym kierunku ale okazało się, że to tylko koncert punkowej kapeli Baba Jaga Trans (BEHIND JAGGI LINES). Spotkałem tam Pana Tomasza (PHANTOMAS) i zwierzyłem mu się ze swoich problemów. W odwecie — jak się wyraził — za Robochłopa (ROBOCOP) pokazał mi Laserowe Gacie (LASER GATES) ustawione na częstotliwość Trop Żonę (DROP ZONE). Potem wyjął z zanadrza Żżutą Gumę (MONTEZUMA), a na koniec załamał mnie Babotronem (ROBOTRON). Babotron przeszedł moje najśmielsze oczekiwania więc czym prędzej pobiegłem do Sex Shopu, ale tam był Znowu Strajk (SNOW STRIKE). W samoobronie — aby zmniejszyć gwałtownie wzrastające ciśnienie — pociąłem się dotkliwie żyletką Iridium (URIDIUM). Rozżalony i ociekający krwią ruszyłem do domu zabijając po drodze jakiegoś Ordynusa (DRACONUS), który mi się szczęśliwie napatoczył. Jedynym efektem moich poszukiwań okazało się być Małe Prosię (MICROPROSE), które ten ostatni niósł był pod pachą.

Wyróżniamy w/w pomysł oraz Kom Mendo — autorzy otrzymują po zużytej płycie compactowej bliżej nieokreślonego zespołu, w celu powieszenia na ścianie.

Grunt to się podlizać — bardzo podoba mnie się język, którym pisane jest Top Secret (nie możemy zrewanżować się tym samym)

Ideowiec — gry na Atari są robione i będą robione! (a Ziemia jest płaska i basta)

Instrukcja obsługi kuponu potrzebna od zaraz — nie wiedziałem gdzie mam wpisać swój rekord w grze, więc napisałem z drugiej strony. (czytelniku zgadłeś — rekord należało wpisać w rubrykę HIGH SCORE na kuponie, gratulujemy spostrzegawczości)

Ludzie robią co mogą — by się dostać do SUPER-ów i wymyślają straszne bzdury) lubię gry typu „płaszufki" i „zabijaczki", uwielbiam gry bandycko-napadalskie,

Maniacy — bardzo podobają mi się gry, które zamieszczacie w TS, w związku z tym bardzo proszę o przysłanie mi na dysku 5.25" gry: F-19, Falcon II, Action Replay 6.0, Operation Stealth na C-64. (cóż to znaczy siła perswazji? zawsze myślałem, że Action Replay to cartridge, którego w dyskietkę owinąć się nie da), (inny klient nawet zapytał o numer konta — ale my pozostajemy niewzruszeni)

Maniak polonista — koresądpuję do was ponieważ w spisie są bardzo ciekawe gry chciałbym nabyć parę znich wpisałem je na drugiej stronie muszękończyć (podajemy tłumaczenie: korespondować, ponieważ, parę z nich, muszę kończyć, nie wspomnę już o interpunkcji, a poza tym to o jaki spis chodzi — chyba nie o spis treści)

Prawdziwy gracz — mam nadzieję, że nikt nie będzie mnie pobijał w ALLEY CAT, bo mam zamiar skasować tą grę, tak się przy niej spociłem że aż majty przykleiły mi się do pupy! (w zimie gra się lepiej, szczególnie w niedogrzanych mieszkaniach)

Przekręty — (nazwa rubryki FLIGHT SCORE, HIHG SCORE, HJGH SCORE zadomowiła się w listach na dobre, ona nazywa się HIGH SCORE, ale najcelniejszy jest chyba NIGHT SCORE), (inną bzdurą jest np. Skreaming Wings — w wolnym tłumaczeniu to Krem ze Skrzydełek)

Przeprosiny — (stała się rzecz niewybaczalna — w TS6 z rozpędu pojawiło się nazwisko autora fraszek, fraszki te miały trafić do Teczki Tajniaka dlatego proszę autora o odpuszczenie)

Wstępy środki i zakończenia — Do izby wytrzeźwień..., Zgłasza się podprogram..., Nadaje Bart Simpson z Miami — one district of Tczew City, (przywykliśmy już do zwrotu „przed przeczytaniem spalić" a tu...) Przed przeczytaniem przeczytać, (inny przypadek to...) Siemano, zdychajcie przed tym co macie, niech wam sie protoplazma zdezintegruje, z immanentnym komputerowym pozdrowieniem CZUWAJ!!! Precz z Atari!!! (a to dopiero słodki inteligent), Dobra! My tu gadu, gadu a dziewczynki stygną. (od razu widać, że to normalny człowiek a nie tylko komputery i komputery) niech przeżyje najlepszy, (P.S. którego znaczenia trudno dociec) zachszmontałbym na jakiejś dobrej grze!

Z ręką w nocniku — (można się obudzić znajdując w listach takie kwiatki) co to jest POKE-i, jak go wpisywać, podajcie mi przykład (proponujemy zajrzeć np. do TS4)

Zostań świętym — bardzo proszę opublikujcie coś z tego listu w SUPER-ach. (takie zdanie to już prawdziwa perwersja, na SUPERY trzeba sobie zasłużyć np. głupotą lub naturalnym urokiem)

Nie minęły trzy tygodnie, jak zaczęły napływać pierwsze prawdziwe kupony LP a już trzeba było robić kolejną listę — szóstą czy siódmą z kolei. Być może ten krótki czas, pozostawiony czytelnikom spowodował tak znikomy napływ listów, nadeszło jedynie (!) 250 kuponów.

Szczerze liczymy na zwiększenie się aktywności czytelników, szczególnie posiadaczy Amstrada i Atari St. Nie linczujcie nas w myślach, osiem kuponów to liczba zbyt mała jak na naszą formułę listy. Nie chcemy jednak także przegięcia w drugą stronę.

Nie siedźcie dniami i nocami, wypełniając kupony do nas — tylko po to, by np. Amstrad znalazł się wreszcie na liście.

Kontynuujemy system punktacji, według której ustalamy miejsca gier. I tak za pierwsze miejsce przyznawaliśmy trzy punkty, za drugie dwa a za trzecie jeden. Sumując, doszliśmy do widniejącej obok tabeli.

Z naszej strony mamy kilka próśb. Po pierwsze nie piszcie dwóch komputerów, jeśli takowe posiadacie; musicie zdecydować się na jeden — bo jak waszym zdaniem mamy przydzielać takie dzieła? Po drugie, prosimy o WYRAŹNE pisanie tytułów gier, bez SKRÓTÓW i własnych pomysłów. Nie sposób czasem odróżnić Turbo Tape Disc od Turbo Tape czy TT. Wszelkie przypadkowe błędy wpływają wtedy na końcowe wyniki.

Po trzecie: czekamy na tytuły gier, śmieci, demosów i użytków. Grajcie, znajdujcie, szperajcie i piszcie do nas!

Redakcja



Dopłaty — niektóre listy od Was wyposażone są w znaczki o za małym nominale. Poczta zakreśla je i potem obciąża nas kosztami. Dopóki są one niskie, nie protestujemy. Byle tylko nagle nie urosły; składamy to na karb Waszej nieuwagi.

Dziękujemy — za opisywanie listów na kopertach oraz za kartki pocztowe!

Errata — SHADOW OF THE BEAST jest na Spectrum (Jacek COBRA Wojda)

NES Klub — chyba czas zakończyć tą farsę!!!, proponujemy aby któryś z klubowiczów przejął na siebie rolę skrzynki kontaktowej (podamy oczywiście jego adres do wiadomości publicznej). Ostatnie zgłoszenie jakie dotarło to: Krzysztof Kućmierz, ul. Piecewska 18a/25, 80-288 Gdańsk — 14 gier, NES Europejski, konsola do sprzedania.

Oświadczenie — **NIE WYSYŁAMY, NIE WYMIENIAMY SIĘ, NIE KOPIUJEMY, NIE SPRZEDAJEMY ŻADNYCH GIER, NIE WYSYŁAMY MAP I OPISÓW, NIE ODPOWIADAMY LISTOWNIE NA PYTANIA: JAK WAM SIĘ PODOBA MÓJ OPIS?, JAKIE BŁĘDY POPEŁNIŁEM?, CO ZROBIĆ W 152-giej KOMNACIE?** (w pierwszym przypadku nie mamy praw autorskich ani licencji, w drugim nie wszystko mamy i co ważniejsze nie jesteśmy firmą wysyłkową, w trzecim — występuje brak mocy przerobowych)

Pytania bez odpowiedzi — pytacie, kiedy będzie opis do tego czy tamtego. Traktujemy je jako zapotrzebowanie społeczne na takie czy inne opisy. Nie możemy natomiast udzielić precyzyjnej i wiążącej odpowiedzi listownie i osobiście.

Taśmowce — czyli gry dyskowe przeniesione na siłę na kasetę (np. Last Ninja II) to CHŁAM!!! Róbcie awantury ludziom, którzy wciskają wam kit, czyli sztucznie pociętą grę dyskową zrzuconą na taśmę. Oni żyją z Waszych pieniędzy! Mają kupiecki obowiązek zwrotu pieniędzy za nie działającą grę.

Współczujemy stałym czytelnikom — przykro nam, że co numer musicie czytać zestaw tych samych litanii „nie wysyłamy, nie wymieniamy się itd.".

Czy można w waszej redakcji zamówić zdezaktualizowane numery TS, oraz czy możecie przysyłać mi aktualne za zaliczeniem pocztowym (pokryję koszty przesyłki)? Jeżeli jest to nie możliwe to proszę o podanie warunków prenumeraty.

Michał Cedzyński, Rudki

Niestety, otrzymujemy niewiele egzemplarzy TS na własne potrzeby, wszystko roz-

LISTA PRZEBOJÓW

hity

ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM
1. Fred	1 The Last Ninja II	1. Tetris	1. North & South	1. F-19 Stealth
2. Misja	2. Giana Sister	2. Golden Axe	2. Shadow of the Beast II	2. A-10 Tank Killer
3. Zybex	3. Iron Lord;	3. Last Ninja II	3. Kick Off II	3. Test Drive III
4. Draconus	4. Fighter Bomber	4. R-Type	4. F-19 Stealth	4. North & South
5. Robbo	5. Test Drive II	5. North & South	5. Test Drive II	5. Centurion
6. Road Race	6. Rick Dangerous	6. Myth	6. Lemmings	6. Grand Prix Circuit
7. Blinky's Scary School	7. MicroProse Soccer	7.	7. Secret of Monkey Island	7.
8. Silent Service	8. F-14 Tomcat	8.	8. Prince of Persia	8.
9. Infiltrator	9. Test Drive	9.	9. Lotus Esprit	9.
10. Fight Night	10. Pirates	10.	10. Operation Stealth	10.

szity

ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM
1. Green Beret	1. Predator	1. Altered Beast	1. Paper Boy	1. Alley Cat
2. Jet Set Willy	2. Turbo Esprit	2. Welltris	2. Silent Sevice	2. Karateka
3. Ninja Master	3. Operation Wolf	3. Predator	3. Altered Beast	3.
4. Gyruss	4.		4. The Jets	4.
5. Tarzan	5.		5. Barbarian	5.

dema

ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM
1. The Top #3	1. London Demo	1. Atari Simulator	1. RSI Mega Demo	1. Mushroom
2. Nemesis Demo	2. Quarter Chip	2. Song in Lines	2. Walker Demo	2. Scream Tracker Demo
3. Robocop	3.	3. Sound Tracker Demo	3.	3.

użytki

ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM
1. Long File Copy	1. GeoPaint	1. Sound Tracker	1. Sound Tracker	1. Windows
2. Syn File +	2. Art Studio	2. Art Studio	2. DeLuxe Paint III	2. Scream Tracker 4.0
3. Koala Paint	3. Voicetracker 4.0	3.	3. Prowriter	3.

chodzi się błyskawicznie i prawie do ostatniej sztuki. W tej chwili mamy jeszcze po kilkanaście egzemplarzy numerów: TS-3, TS-4 i TS-6. Jednak zakup możliwy jest TYLKO OSOBIŚCIE; nie jesteśmy po prostu w stanie prowadzić sprzedaży wysyłkowej (pieniądze w kopertach nadal przepadają — piwo i orzeszki). Warunki prenumeraty brzmią: wyciąć (lub odbić na xero) kupon, wypełnić go drukowanymi literami, wpłacić wybraną sumę na konto, przykleić odcinek na kupon, przykleić znaczek, wrzucić do skrzynki i czekać.

W TS-3 autor z piekła rodem przedstawił recenzję gry HYPERBOREA. Szukałem jej wszędzie (giełda — topniejąca dla Atari, sklepy koledzy). Proszę o informację gdzie mogę ją nabyć?

Marek Stanisławski, Olkusz

Ta jak i niektóre inne gry, dotarła do nas dziwnymi kanałami i oprócz propozycji by szukac po kolegach, nie możemy nic pomóc.

Mam zamiar kupić Commodore a sprzedać Atari. Poradźcie co robić, sprzedać czy pozostać z Atari?

Ice Man, Olkusz

Zależy, do czego potrzebny Ci komputer. Jeśli do gier (a zapewne tak), to natychmiast kup Commodore. Jeśli do programowania, to nie polecam żadnego z nich. Tak naprawdę, to do gier najlepsza jest Amiga, a do gier i programowania — IBM PC.

Spróbujcie publikować plakaty ze słynnych i dobrych gier. Czy do Amigi można podłączyć magnetofon, jeśli tak to jak i jaki? Co to jest ikona? Jeśli wymieniam się programami lub piszę w nich bzdury to czy jestem piratem? Co należy wpisać w kuponie prenumeraty w miejscu „numer prenumeratora"?

Mad Max, Bielsko-Biała

Aby publikować plakaty, musielibyśmy mieć licencję producenta danej gry. Oprócz tego dobry plakat wymaga dobrego papieru, a dołożenie każdej strony zwiększa koszty wyprodukowania TS, więc numer kosztowałby min. 13 tys. Magnetofon do Amigi? Oczywiście! Naturalnie do digitalizacji dźwięku, ale przecież nie do wgrywania programów.
Ikona to obrazek symbolizujący jakąś czynność lub program do wykonania. Język ikon to najbardziej przyjemny sposób komunikowania się z komputerem, używany w Macintosh-u, Atari ST oraz MS-Windows na IBM PC.
Z punktu widzenia prawa (nb jeszcze w Polsce nie obowiązującego — stan na 12.11.91) jakakolwiek ingerencja w kod programu jest bezprawna. To samo jest z kopiowaniem lub rozdawaniem kopii. Jeśli natomiast oddajesz grę (oryginał): pudełko, instrukcja itp.), to wszystko jest w porządku. Numer prenumeratora to nasza wewnętrzna numeracja. Podajesz go, jeśli już wcześniej prenumerowałeś Bajtka, TS lub MA.

Uprzejmie proszę o nadesłanie mi numeru 4 TS bo nie ukazał się on w naszej miejscowości.

Maciej Gromek, Orzysz

Sprawę niedocierania TS do niektórych miejsc Polski wyjaśnimy natychmiast w Centrali Kolportażu. Bardzo prosimy o przysyłanie informacji, jeśli jakiś numer nie dotarł do miejsca, gdzie mieszkacie. Odpowiadając na pytanie — wpadnij do nas jeśli będziesz w Warszawie — mamy jeszcze kilka egzemplarzy TS 4.

Czy gry na Atari ST mają lepszą grafikę niż gry na Amigę?

Waldemar Furgała, Szczecin

Rozdzielczość obrazu i liczba kolorów są mniej więcej porównywalne. Klucz tkwi w tym, że w Amidze można wykorzystać wysoką rozdzielczość (HAM) i 4096 kolorów praktycznie bez kłopotów, natomiast na Atari ST zwiększenie rozdzielczości znacznie spowalnia działanie i zwiększa objętość gry. Nie bez znaczenia jest też to, że większość gier na ST pomyślano dla użycia telewizora. Gier na Amigę jest znacznie więcej niż na ST, zaś ocenę grafiki pozostawmy już Czytelnikom.

Nie macie racji co do ankiet, które przyszły po terminie. Ludzie pragnący zmienić komputer nie chcieli wysyłać czegoś co będzie szybko nie aktualne (np. ja zmieniłem małe Atari na duże). Nie rozumiem dlaczego nie można brać tych głosów pod uwagę za pół roku, czy kilka lat? Co stoi na przeszkodzie aby TS był miesięcznikiem? Skąd bierzecie pomysły na takie zabawne i cięte odpowiedzi?

Tecumsek, Stalowa Wola

Ankieta dotyczy stanu faktycznego na dany dzień lub najwyżej kilka tygodni, a nie ma na celu prognozowania ani katalogowania Czytelników. Możliwe, że już wkrótce ogłosimy następną ankietę.
Miesięcznik? Naczelny musi skończyć studia, Sekretarz obronić pracę magisterską, Główny Spec zdać maturę. Potem zrobimy już wszystko.
Pomysły przychodzą same tym bardziej, jeśli się przeczyta kilka tysięcy listów miesięcznie.

Dużo jest błędów w rubryce High Score, teksty w stylu RICK DAMGEROUS pokazują jak jesteście mało profesjonalnym pismem. Śmiać mi się chce bo taką samą mapę do MISJI można było zobaczyć w piśmie „Tajemnice Atari", a opis SPACE ACE był w „64 Plus 4 & Amiga".

M.C. Hammer, Lubsko

Jedna literówka wiosny nie czyni i Ty chyba też nie raz pomyliłeś się w klasówce z polskiego. Zarzucasz nam brak profesjonalizmu posługując się zupełnie nieprzystającymi kryteriami.
Posądzasz nas chyba też o plagiaty. Mapa danej gry zawsze jest taka sama, więc chyba dobrze, że mapy te się nie różniły. Natomiast TS 4 i 64+4&A ukazały się prawie jednocześnie i nawet nie nadmieniamy, że 64+4&A zawierał tylko 17 plansz, a TS 4 wszystkie 33. Czy wysyłasz podobne listy do innych redakcji?

Zostałem pouczony, że siedzenie przed komputerem jest szkodliwe, bo ekran promieniuje. Czy wy w redakcji siedzący cały czas przed komputerami odczuwacie jakieś zmiany w zdrowiu na gorsze? Co jest najbardziej szkodliwe: palenie tytoniu, opalanie się, czy siedzenie przed komputerem?

Krzych Kubeczko, Gdańsk-Zaspa

Monitor jak i telewizor promieniują i nie da się tego do końca uniknąć. Monitory są bezpieczniejsze niż telewizory, dobrze jeśli stosuje się filtry z siatki ochronnej. Im dalej usiądziesz tym lepiej. My — dzięki Bogu — czujemy się dobrze, choć spędzamy przed ekranem po kilkadziesiąt godzin tygodniowo. Palącym rodzicom powiedz, że palenie zatruwa bardziej i to nie tylko ich ale i ciebie.

Chciałbym po szkole podstawowej uczyć się informatyki, gdzie można dostać adresy szkół „informatycznych"? Czego się uczy w takiej szkole?

Jan Moskal, Kraków

W kilku szkołach średnich istnieją klasy komputerowe, np. w liceum im. Czackiego w Warszawie. Nie mamy natomiast żadnych informacji o szkołach poza Warszawą, ale na pewno wiele z nich posiada pracownie komputerowe.

Nie publikujcie instrukcji, które są dostępne na rynku (dobrze wydane), lub były już gdzieś publikowane. Może wydrukujecie spis tego wszystkiego co zostało kiedyś i gdzieś opublikowane.

Jarosław Banachowicz, Międzyrzecz

Trudno, byśmy zajmowali się wszystkimi powielaczowymi publikacjami o grach. Orientujemy się w kilku największych pismach zachodnich, ale nie sposób śledzić, co wydał Kazio Bziukiewicz w Pcimiu na swojej drukarce i w 5 egzemplarzach puścił po kolegach.

Za co płacicie damulkom od korekty TS? Np. piszecie: „ze słowniczka dowiecie się jak pisać i wymawiać komputogrowe terminy" — taki wstyd.

Sławomir POLO Ciępiel, Andrychów

Chodziło o „komputero-growe" i nie ma tu żadnego błędu.

Co to znaczy definiować klawisze?

Maciej Białowąs, Pruszcz Gdański

Po prostu określić, których klawiszy będzie Ci wygodnie używać do sterowania w grze. Standardowy zestaw to: Q-góra, A-dół, O-lewo, P-prawo i SPACE-strzał.

Co powiedzieć hippisom w grze Police Quest?

(sto telefonów dziennie)

Zwyczajnie: MOVE YOUR BIKES. I jest to jedyny przypadek, kiedy odpowiadamy na pojedyncze pytania. Już w najbliższym czasie powołamy do życia specjalną rubrykę ODPOWIEDZI NA PROBLEMY typu: „co zrobić tu i tu w King's Quest" itp.

Jak dostać się na dach w Larrym?

Mike Foozya, Hrubieszów

Po schodach (hasło KEN SENT ME), obok draba (potrzebny REMOTE CONTROL), przez balkon. Linę dostaniesz w trakcie gry, gdy zwiąże Cię eks-żona, a młotek jest w śmieciach. Jest to najbardziej ostatnia odpowiedź w TT i jednocześnie przygrywka do nowej rubryki.

DEATHTRACK

Wstał z krzesła i ruszył przed siebie. Szedł przez korytarz, czując jak serce bije mu coraz mocniej. Przy ścianie stał człowiek w brązowym garniturze, wokół którego zgromadzeni byli fotoreporterzy i dziennikarze. Był to jego manager. Fagas podbiegł do niego a wraz z nim cała otaczająca go gromada.
— Jesteś pewien, że tego chcesz? — zapytał manager.
— Tak, to mój dzień stary — odrzekł, uśmiechając się z lekka.
— Daj spokój, przecież to Death Track, zabiją Cię!

Szedł dalej nie zważając na krzyki. I tak wiedział, w co się pakuje.

Wyszedł na zewnątrz i ujrzał piękny, połyskujący pojazd, zbliżony w kształtach do typowego UFO. Ze zderzaków wystawały lśniące lufy karabinów maszynowych kaliber 60 mm. Wsiadł, zatrzasnął drzwi i zaczął rozglądać się po wnętrzu samochodu. Przez przyciemnioną szybę zobaczył swoich rywali.

Na tablicy zapaliła się trójka, potem dwójka i jedynka. Uspokoił oddech. Jego mięśnie zamarły w niemym wyczekiwaniu. Na widok zera noga odruchowo uderzyła całą siłą w pedał gazu.

Ruszyli. Reszta będzie zależeć wyłącznie od Ciebie.

Co chcemy i możemy

Wasze wyczyny na Death Track sprowokowały naszą reakcję. Chcemy przedstawić cel i zasady gry, oraz wyjaśnić jej opcje. Maniacy kierownicy połączonej z szybkością nie zawsze zastanawiają się nad innymi rozwiązaniami niż prędkość i karabin. A warto umieć walczyć nie tylko sposobem Goliata.

Wcielony jesteś oczywiście w skórę typowego *killera* szos, którego zadaniem jest zniszczyć każdego, kto ośmieli się stanąć na drodze do sukcesu. Pomaga wam w tym opancerzony i uzbrojony wóz, odrobina szczęścia, kilka deko refleksu i ukochany auto-fire w joysticku.

Ready...

Na rozgrzewkę umysłu i ochłodzenie złodziejskich nawyków autorzy składają propozycję nie do odrzucenia: teścik znajomków z Death Track. Pojawia się wizerunek jednego z „kolegów" i powściągliwe, aczkolwiek dla laików zabójcze, pytanie. Poniższa „lista lokatorów" przyda się każdemu.

1. **Sly** (podobny do wampirka). **Favourite Weapon** — S&B Delta Max-i; **Home** — Moon Base Alpha; **Best Track** — Chicago; **Car** — Night Stalker; **Favourite Food** — Smokey Links.
2. **Motormaniac** (Murzyn, biała kreska na twarzy). **Favourite Weapon** — RDI Metal Storm 50's; **Home** — Atlanta, GA; **Best Track** — Boston; **Car** — MondoBondo; **Favourite Food** — Corn on the cob.
3. **Wrecker** (ciemne okulary, dwie spluwy). **Favourite Weapon** — S&B Auto-Cannon; **Home** — Warsaw, Poland; **Best Track** — Phoenix; **Car** — Warhog, **Favourite Food** — Cottage Cheese.
4. **Melissa** (blondynka z opaską na czole). **Favourite Weapon** — TTI Dragon Terminators; **Home** — Eugene, OR; **Best Track** — Manhattan; **Car** — Vixen; **Favourite Food** — Oysters.
5. **Megadeath** (pistolet i maska). **Favourite Weapon** — SDI PT Sunburst; **Home** — Unknown; **Best Track** — Los Angeles; **Car** — Hammerhead; **Favourite Food** — Vitamin E.
6. **Killer Angel** (długowłosa Murzynka). **Favourite Weapon** — DMS Steel Arrows; **Home** — Chicago, IL; **Best Track** — Seatle; **Car** — Devil's Revenge; **Favourite Food** — Tortellini.
7. **Lurker** (blondyn, opaska na czole). **Favourite Weapon** — MX-35 Mines; **Home** — San Francisco, CA; **Best Track** — Orleando; **Car** — The Grunt; **Favourite Food** — Black-eyed pease.
8. **Preying Menace** (wymalowana twarz, czarne włosy). **Favourite Weapon** — Scorpion Terminators; **Home** — Manhattan, NY; **Best Track** — St. Louis; **Car** — The Bandit; **Favourite Food** — Sardines.
9. **Crimson Death** (Japonka). **Favourite Weapon** — DWS Falcon Missiles; **Home** — Tokyo, Japan; **Best Track** — Houston; **Car** — Samurai; **Favourite Food** — Hot-Dogs.

Steady...

Po odpowiedziach przechodzimy do dalszej części gry. Wybieramy jeden z trzech samochodów (Crusher, Hellcat, Pitbull), różniących się uzbrojeniem, silnikiem i opancerzeniem. Następnie przechodzimy do opcji uzbrojenia, bogatej aż palce lizać.

Guns Ammo — karabin maszynowy z zapasem amunicji,
Laser — bardzo skuteczny laser, wyczerpuje się po kilkunastu strzałach,
Beam — samopowtarzalna i niezużywająca się odmiana lasera, równie skuteczny jak **Laser,**
Caltrop — gwoździe do zostawiania na trasie,
Mine — zwykły wybuchowy krążek,
Terminator — mały samochodzik zaczepiony pod podwoziem, który na sygnał odczepia się, odnajduje i niszczy przeciwnika.
Missile — samonaprowadzające się rakiety, skuteczne lecz o małym zasięgu,
Ram Spikes — obite kolcami zderzaki, wyjątkowo użyteczne na starcie i w ostrych zwarciach,
Wheel Spikes — okolcowane koła, dobre do uderzania przeciwnika bokiem.

Każda z wyżej wymienionych rzeczy sprzedawana jest w trzech rodzajach, różniących się ceną i jakością. Od czasu do czasu zdarza się także odrzut z produkcji, bardzo tani i prawie równie skuteczny. Warto kupić.

Poza tym w sklepie możesz kupić silnik, skrzynię biegów, pancerz, opony, spojler, hamulce. Gdyby nie to, po trzech wyścigach w Twoim samochodzie sprawne byłyby jedynie fotele.

Go!

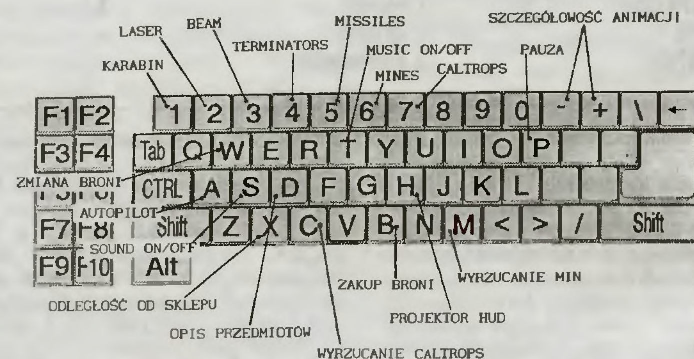
Jadąc po torze pamiętać musisz o jednym — nie tylko Ty masz karabin, zęby i pomysłowość. Ci w innych samochodach także potrafią boleśnie ukąsić. Dlatego radar znajdujący się na Twojej szybie co chwilę wykrywa zasadzki na asfalcie lub rakiety pędzące na Ciebie z flanki.

Gwoździe i miny można łatwo wyminąć. Uważaj jednak, bo każda wpadka grozi poważnym ograniczeniem prędkości i zdolności manewrowych. Groźniejsze od min są rakiety i terminatory. W przypadku tej pierwszej po prostu przyhamuj trochę, a gdy zagraża Ci terminator zjedź na chwilę z trasy i przeczekaj.

Dużo weselej jest wtedy, gdy to Ty masz kogoś udziabać. Należy gadać stukać, pukać i łomotać. Podpiecz go trochę laserkiem lub nafaszeruj ołowiem. Jak nie wybuchnie, to przejdź do mocniejszych argumentów. A jeżeli nie chcesz tracić czasu na zabawy z łobuzem, wyprzedź go trochę i zasiej mu drogę „kwiatuszkami" (Caltrops or Mines).

Mamy nadzieję, że po tym krótkim ale pouczającym wykładzie, nabierzesz wprawy w ujarzmianiu niegrzecznych maluchów (nie mylić ze 126p). Życzymy Ci powodzenia na torze i przesyłamy wyrazy głębokiego współczucia dla Twojego Joya.

Wojciech Więćkowski
Marcin Bociński



Firma: Dynamix
Rok produkcji: 1990
Komputer: IBM PC
Grafika: EGA, VGA
Dźwięk: Adlib

HIGH SCORE

GRY

1942	127230	c64	Tomasz Sikorski
1943	670	c64	Michal Szklarz
1943	156400	amstrad	Michal Horodyski
1943	293840	zx	Robert Rafalski
Abracadabra	96200	xl	Marcin Szmidtke
Abracadabra	239520	xl	SATURN SOFTWARE
Ace I	18680	c64	Tomasz ODOR Zadora
Ace of Aces	6800	c64	DOLORES
Ace of Aces	7640	c64	Sebastian Baszak
Ace of Aces	7690	xl	Hubert HYUBY Augustin
After The War II	320536	c64	Daniel Waszkiewicz
Agent USA	5	godzin, xl	Piotr Janik
Agent USA	10	godzin, xl	Grzegorz Assbury
Agent USA	11	godzin	M.Halaczek, P.Wieclawski
Airwolf II	25455	c64	Bernard Sotor
Alley Cat	264859	xl	FILIP de FLASH
Altered Beast	162200	amiga	Mariusz Michalak
Aqua Racer	28450	c64	Adam Langosz
Arkanoid	1626130	amiga	Piotr Gibas
Arkanoid II	500000	ibm	Kamil Kaczmarek
Army Moves	425324	amiga	Konrad Michalowski
Asterix	57000	c64	Jacek Krysiak
Astro Mar.Cor I	15136700	amiga	Tomasz Kotarski
Ataroid	112000	xl	Kuba Figura
Athletics	42494	c64	Pawel Woszczynski
Atomix	92000	ibm	Rafal Zimoch
Bad Company	6604746	amiga	Igor Kiar
Barbarian IV	24350	cpc	Lukasz Godlewski
Barbarian V	81	%, ibm	Rafal Zimoch
Batty	3443250	c64, (64)	Andrzej Kolczewski
BC's Quest For Tires	2675	xl	Michal Szecowka
Beach Head II	339100	xl	Hubert HYUBY Augustin
Bio-Defense	10250	xl	Marcin Wisniewski
Bismarck	209	c64	Wojtek Surowiak
Black Lamp	109420	xl	Marcin Szmidtke
Blast Ball	166570	c64	Marcin Krakowiak
Blip	1060	xl, (solo)	Daniel S.O.S-y Skurzybot
Blober	59290	c64	Robert Zywczynski
Block Out	59073	c64	Mateusz Latocha
Block Out	127800	st	Michal Burda
Blue Max	21730	xl	Adam Podhajski
Blue Max	26880	amiga	CEPUS
Blue Max	27850	xl	Marcin Wisniewski
BMX Simulator	13345	zx	Mateusz Braun
Bob'n Rumble	52300	c64	Jacek Krysiak
Bomb Jack II	172800	c64	Maciej Holz
Bombo	62740	c64	Tadek Frymarski
Bombuzal	21970	c64, (31)	Pawel Woszczynski
Bombuzal	24570	c64	Marcin Kaczmarski
Boulder Dash I	77423		Lukasz Swaryczewski
Boulder Dash I	100010	xl	Tomek & Piotrek
Boulder Dash II	35047		Lukasz Swaryczewski
Boulder Dash III	4950	c64	Zygmunt, Piotr Urbanski
Bounder	146	xl	Artur Muchewicz
Bounty	715	zx	Mateusz Braun
Bruce Lee	2462300	xl	WOLDO
Bubble Bobble	17358150	c64	Dominik Mario
Buggy Blast	75	%, zx	Mateusz Braun
Buggy Boy	80250	c64	Artur Pawlasek
Buggy Boy	90050	c64	Malgorzata Kubaczynska
Buggy Boy	91350	st	Tomek Czulada
Cabal	1264520	amiga	Konrad Michalowski
Capone	163000	amiga	Slawomir Bujdo
Caverna	12630	xl	Jaroslaw JERRY Sobczak
Centipede	25836	xl	Lukasz Pawlowski
Chase H.Q.	9999990	amiga	Marek Bojanowski
Chuckie Egg	415270	xl,(32)	Grzegorz Wypiorkiewicz
Chuckie Egg	558790	xl, (41)	Bambus
Clowns and Ballons	46060	xl	Jozio Lyscarz
Cobra Stallone	148400	xl	Grzegorz Wypiorkiewicz
Commando I	2180600	c64	Michal SiWY Jamroziak
Continental Circus	1400000	amiga (Fr)	Michal Litwiniuk
Continental Circus	3256280	c64	Jacek Janus
Cosmic Defense	79300	xl	SATURN SOFTWARE
Cosmic Tunel	46700	c64	Marcin Ziolkowski
Cultivation	2650	xl	Lukasz Nowak
Cybernoid	12725		Daniel Koboско
Dan Strikes Back	58840	xl	Piotr Cichocki
Dark Man	211763	amiga	Pawel Gawlikowski
Death Race	1360949	xl	Piotr Cichocki
Death Wish III	200132	c64	King's Soft
Dictator	18	mc-y, c64	Tomasz Sikorski
Digger	40240	ibm, (9)	Kamil Kaczmarek
Digger	68260	amiga	Marek Szuba
Diversted Bell	2117920	xl	Pawel Nowak
Donald Duck	40	$ c64	Marcin Ziolkowski
Donald Duck	52	$, c64	Tomasz Augustyn
Donkey Kong	104350	xl	Adam Srodka
Draconus	48900	xl	Sebastian Budzis
Draconus	62050	xl	Jozio Lyscarz
Dragon Ninja	332000	amiga	Radoslaw Kufrasa
Drop Zone	1130550	xl	Axl Szynkowski
Duotris	282820		Janusz Drzyzdzyk
Eastern Front	137	xl	Adam Podhajski
Eastern Front	150	xl	Maciej Hintz
Eastern Front	150	xl	Maciej Hintz
Enduro Racer	1788257	c64	Adam Langosz
Erebus	16855	c64	Rafal Zaremba
Exploding Fist II	528600	c64	Krzysztof Krol
Exploding Wall	7490	xl	Krystian Ozynski
Extirpator	58750	xl	Artur Muchewicz
F-15 Strike Eagle	32600	xl	Arkadiusz Materna
F-15 Strike Eagle	90500	xl	Sebastian Budzis
F-19 Stealth Fighter	1286	ibm	Lukasz Pawlowski
Final Crash	983020	amiga	JEAN CLAUD van DAMME
Final Legacy	481525	xl	Tomasz Kempinski
Finorbit	34550	xl	S.O.S.-y
Fire Galaxy	119010	c64	Miroslaw Henning
Fire Galaxy	132560	c64	Tadek Frymarski
Fire Galaxy	164310	amiga,(14)	Mr. JACKOBS Suletycki
Fire Trap	29704	c64	Maciej Pniewski
Firefly	528000	c64	Robert Maciejewski
Fist III	128650	c64	Rafal Piachta
Flak	77240		Lukasz Skolik
Flimbo's Quest	430	$, amiga	Pawel Kadrys
Flimbo's Quest	40590	amiga	Tomasz Kotarski
Flying Shark	562500	c64	Bernard Sotor
Fort Apocalypse	83277	c64	Dominik Mario
Fred	301250	xl	Wojciech Koniec
Friday the 13th	20480	c64	King's Soft
Frogger I	34539	xl	Piotr Janik
Fruity Frank	10260	cpc	Witold Swierczynski
Fruity Frank	17020	amiga	D.A.V.I.D.
Fruity Machine	770	c64	Michal Szklarz
Galaga	124310	c64	Tomasz Dzialach
Gauntlet	285400	xl	Marcin Szmidtke
Gem Stone Legend	147100	amiga	Michal Litwiniuk
Getaway	2640	xl	Kube Figura
Gianna Sisters	94310	c64	Jacek Krysiak
Gianna Sisters	98565	c64	Rafal Szczepanski
Gods	255000	amiga	Daniel Mioduszewski
Gods	810000	amiga	Tomasz Kotarski
Golden Talisman	86760	c64	Andrzej Korcala
Grand Prix Simulator	13100	xl	Hynek Piechota (ahoy!!!)
Gremlins	545126	xl	Robert Piechowiak
Gremlins	664700	xl	FILIP de FLASH
Gremlins	1414695	xl	Leszek Lozowski
Gryzor	999000	cpc	Witold Swierczynski
Gyruss	1010999	c64, (120)	Bartek Gornostaj
Henri	65510	xl	Darek Slusarczyk
Henri	78230	xl	Arkadiusz Materna
Henri	99990	xl	Jozio Lyscarz
Hobbit	89	%, c64	Wojtek Surowiak
Hollywood Poker	710	$, amiga	Jaroslaw Dziub
Hollywood Poker Pro.	520	$, amiga	Arek Walczynski
Hot Rod	309900	amiga,(40)	Marek Bojanowski
Hunt For Red October	26100	c64	Rafal Zaremba
Hybris	1639225	amiga	Piotr Machajski
Hyper Olimpic	328649	xl	Marcin Wawrzyniak
Hyper Olimpic	525752	xl	Robert Piechowiak
Hyper Olimpic	633422	xl	Konrad Liszewski
IK+	181500	zx	Ireneusz Bernacki
IK+	500000	xl	Maciek Strzelinski
Ikari Warriors	3500000	cpc	Johny Tomala
Ikari Warriors	4350400	amiga	D.A.V.I.D.
Ikari Warriors	4370300	amstrad	Michal Horodyski
Impossible Mission	24122	c64	Radoslaw Gruba
Int. Karate II	80900	c64	Andrzej Korcala
IO-Game	47300	c64	King's Soft
Iron Rodway	75602	xl	Marcin Siurnicki
Ixion	477910	xl	Tomasz Kempinski
Jack the Nipper	29	%, cpc	Johny Tomala
Jack the Nipper	45	%, c64	Artur Pawlasak
Jackal	109290	c64	Artur Pawlasak
Jet Boot Jack	126050	xl, (22)	Bambus
Joe Blade	20600	xl	Sebastian Budzis
Joe Blade	23400	xl	Leszek Wroblewski
Joe Blade	57200	xl	S.O.S.-y
Jonny Reb II	237	c64,(Unia)	Karpiu
Joust	4570950	c64	Dominik Mario
Jumping Jack'son	50120	amiga	Mariusz Ulatowski
Kane	36398	cpc	Przemek Gordinowicz
Kangaroo	36600	xl	Adrian Mikolajczyk
Kangaroo	129600	xl	Pawel Nowak
Kariera	794328	DM, amiga	CEPUS
Kariera	4503758	DM	Kuba Figura
Kik Box	99990	c64	Lukasz Duda
Kolony	11120000	xl	Adam Antoniuk
Konami Ping Pong	13990	c64	Rafal Zaremba
Krakout	3770200	cpc, (85)	Michal Horodyski
Krakout	4196360	cpc, (107)	Witold Swierczynski
Krakout III	2700030	c64, (201)	Andrzej Korcala
Krakout III	3303660	c64	Sebastian Krawczyk
Kung-Fu Master	260100	c64	Tomasz ODOR Zadora
Larry I	218	ibm	Marcin Nowakowski
Larry III	269	ibm	Marcin Nowakowski
Last Ninja II, the	158670	amiga	Arek Walczynski
Legend of Kage	28500	c64	Zygmunt, Piotr Urbanski
Licence To Kill	70014	amiga	Radek Elwertowski
Licence To Kill	220000	c64	Rafal Szczepanski
Mag Max	70900		Daniel Koboско
Midnight Resistance	58375	amiga	Marek Szczyglowski
Mig-29 Soviet Figh.	56350	zx	Maciaj Grabowski
Mig-29 Soviet Figh.	64250	c64	Marcin Krakowiak
Mikie	225600	xl	Grzegorz Wypiorkiewicz
Mirax Force	82350	xl,(4)	WOLDO
Monolight Tank II	15500	c64	Piotr Garbarczyk
Monte C.Casino	199000	$, c64	Miroslaw Henning
Montezuma Revange II	685000		Sebastian Kobosko
Montezuma's Revenge	204060	c64	Sebastian Kupczak
Montezuma's Revenge	250700	c64	Maciej Pniewski
Montezuma's Revenge	360000	c64	Robert Maciejewski
Moon Patrol	76000	c64	Jacek Macko
Moon Patrol	61500	xl	Marcin SZAFA Szafraniec
Mountain Bike Race	23200	xl	Piotr DEPESZ Piekarek
Mountain Bike Race	23250	xl	Marcin Manka
Mouse Trap	8560	amiga	CEPUS
Mouse Trap	16240	xl	Adam Guzik
Mr. Ball	2920	c64	Adam Langosz
Mr. Dig	628800	xl	Rafal Orlow
N.O.M.A.D.	3275		Sebastian Kobosko
Nebulus	25600	c64	Malgorzata Kubaczynska
Nebulus	38080	c64	Andrzej Korcala
Night Mission	1243420	c64	Michal Szklarz
Nuclear War	222	amiga	Maciej Kucharski
Olimpic Skier	891	c64	Dominik Mario
Olimpic Skier	770	c64	Radoslaw Gruba
Operation Wolf	657500	c64	Janusz Jaworski
P-47	295500	st	Michal Burda
Pacland	28670	cpc	Witold Swierczynski
Pacmania	483340	c64	Jarek Pyzel
Pacmania	615250	c64	Andrzej Kolczewski
Pang	472150	amiga,(31)	Pawel Kadrys
Panic Express	18960	xl	Leszek Duda
Paper Boy	59550	c64	Radoslaw Gruba
Paul Der Kafer	45250	c64	Jarek Pyzel
Petch	160000	c64	Jacek Macko
Phaedra	13590	c64	Rafal Zaremba
Phantis II	176530	zx	Lech Bialasiewicz
Pin Head	133500	xl	Darek Slusarczyk
Ping Pong	513875	zx	Waldemar Klessa
Pirates!	40000	$, c64	Pawel Minczykowski
Pirates!	41000	amiga	Mr. JACKOBS Suletycki
Pitfall	135341	amiga	CEPUS
Pogoman	55840	xl	Marcin Manka
Pole Position	110400	xl	Robert Piechowiak
Pole Position II	265350	c64	Rafal Piachta
Pole Position II	1053730	c64	Piotr Switala
Polity Poker	610	$, c64	Mariusz Feliksiak
Popeye	181000	xl, (15)	Bambus
Power at Sea	4833	amiga	Mr. JACKOBS Suletycki
Prehistorik	6300	amiga	Pawel Rozycki
Preliminary Monty	2301200	xl	Jacek Lozowski
Psycho Pigs	1264129	c64	Maciej Pniewski
Psycho Pigs	1291153	c64	Tomasz ODOR Zadora
Punk Killer	66900	c64	Robert Zywczynski
Punk Killer	186700	c64	Zbigniew Ruchala
Waste Land	76300	c64	Adam Piatek
Wings of Death	174700	amiga	Michal Litwiniuk
Wings of Fury	147800	amiga	Slawomir Bujdo
Wizard of War	98000	c64	Michal Chatkowski
Xenon II	56400	amiga	Marek Szuba
Yie Ar Kung-Fu	1225960	cpc	Przemek Gordinowicz
Z-Out	354900	amiga	Konrad Michalowski
Zybex II	194000	c64	Michal SIWY Jamroziak

SPORT I TURYSTYKA

Basketball	44:16	Arkadiusz Materna, xl
Bedroom Olimpiad	10s	CEPUS, amiga
California Games	1760 wrotki	Kamil Kaczmarek, ibm
California Games	195840 BMX	Piotr Machajski, amiga
California Games	35000 zaglerka	Kamil Kaczmarek, ibm
California Games	68250 foot bag	Kostek Owczarek, ibm
California Games	750 dysk	Kamil Kaczmarek, ibm
Caveman Ugh!	89m rzut dziew.	Krysiak, Nowakowski, c64
Decathlon	10028 razem	Robert Piechowiak, xl
Decathlon I	35,70m kula	Radoslaw Gruba, c64
Decathlon I	5,80m tyczka	Figura, Pawlowski, xl
Decathlon I	8,28s p/plotki	Dominik Mario, c64
Decathlon I	8.40s 100m	Radoslaw Gruba, c64
Decathlon II	111,30m dysk	Radoslaw Gruba, c64
Decathlon II	1:33:10s 1500m	Radoslaw Gruba, c64
Decathlon II	5,40m tyczka	WOLDO, xl
Fast Break	186:10 4x3min	Lukasz Radlinski, c64
Fast Break	310:38 4x6min	Lukasz Radlinski, c64
Grand Prix Circuit	0:46:53 Monaco	Andrzej Swierk
Grand Prix Circuit	0:50:18 Canada	Andrzej Swierk
Grand Prix Circuit	0:52:16 Britain	Andrzej Swierk
Grand Prix Circuit	0:52:53 Italy	Andrzej Swierk
Grand Prix Circuit	1:01:96 Detroit	Wojciech Zelazowski, amig
Grand Prix Circuit	1:09:27 Germany	Dominik Mario, c64
Grand Prix Circuit	1:10:73 Brasil	Marcin Nowakowski, ibm
Grand Prix Circuit	1:12:01 Japan	JEAN CLAUD van DAMME, ami
Grand Prix Cycles	1,08,7s Brazil	Jakub Kostynowicz, ibm
Grand Prix Cycles	1,31s Germany	Jakub Kostynowicz, ibm
Hat Trick	51:0 ekspert	Dominik Mario, c64
Hockey	19:16 xl	Daniel S.O.S-y Skurzybot
Hunch Back Olimpic	11,61 p/plotki	Tomasz Sikorski, c64
Hunch Back Olimpic	2,50m wzwyz	Tomasz Sikorski, c64
Hunch Back Olimpic	76,02m dysk	Tomasz Sikorski, c64
Hunch Back Olimpic	9,01m w dal	Tomasz Sikorski, c64
Hunch Back Olimpic	9:68s 100m	Tomasz Sikorski, c64
Hyper Olimpic	13.24s p.plotki	Jacek Krysiak, c64
Hyper Olimpic	9,12m w dal	Marcin Wisniewski, xl
Hyper Olimpic	9.30s 100m	Baranowski, Wilk
Hyper Olimpic	96,50m oszczep	FILIP de FLASH, xl
Hyper Olimpic	99,83m mlot	Wilk, Wawrzyniak, Piecho.
Hyper Sports	14,15s p/plotki	Arkadiusz Materna, xl
Hyper Sports	9,08m w dal	Przemyslaw Hertel, xl
Hyper Sports	9,22s 100m	Arkadiusz Materna, xl
Hyper Sports	92,00m oszczep	Przemyslaw Hertel, xl
Hyper Sports	95,42m mlot	Arkadiusz Materna, xl
Hyper Sports	99610 razem	Przemyslaw Hertel, xl
Kick Off	7:0 z komputer.	Marcin Wisniewski, xl
Kick Off II	16:3	Slawomir Bujdo, amiga
Kik Start	0:49:46 (5-5-5)	FILIP de FLASH, xl
Kik Start	0:68:98 (1-2-3)	Jozio Lyscarz
Los Angeles	13,48s p.plotki	Mariusz Feliksiak, c64
Los Angeles	2,42m wzwyz	Marcin Szmidtke, Eliasz
Los Angeles	36250 razem	Adam Guzik, xl
Los Angeles	9,15m w dal	Mariusz Feliksiak, c64
Los Angeles	9.33s 100m	Mariusz Feliksiak, c64
Los Angeles	93,02m oszczep	Marcin Szmidtke, xl
Los Angeles	98,80m mlot	Adam Guzik, xl
Microprose Soccer	50:14	Tomasz Augustyn, c64
One on One	83:14 4x6min	Zbigniew Ruchala, c64
Pitstop I	1:08 Albi x3	Michal Halaczek, xl
Pitstop I	1:15 Le Mans x3	Miczal Halaczek, xl
Pitstop I	1:16 Kyalami x3	Michal Halaczek, xl
Pitstop I	1:19 St.lovite	Michal Halaczek, xl
Pitstop I	1:43 Monaco x3	Michal Halaczek, xl
Pitstop II	15,42 Italy x 9	Lukasz Grabiec
Pitstop II	3:13 Kylami PRO	Piotr DEPESZ Piekarek, xl
Pitstop II	3:22 Germany x3	Rafal Szczepanski, c64
Pitstop II	3:24 Italy x3	Dominik Mario, c64
Pitstop II	4:37 France x 3	Zygmunt, Piotr Urbanski
Pitstop II	4:42 N.Y.USA x3	Sebastian Kupczak, c64
Pitstop II	4:49 Flor.USAx3	Piotr Switala, c64
Pitstop II	4:59 England x3	Zygmunt, Piotr Urbanski
Pole Position I	62500 razem	Grzegorz Zygan, xl
Prince of Persia	17 min zostalo	Jakub Kostynowicz, ibm
Pro Biker	2:13:3 noc	Lukasz Nowak, xl
Road Race	16:26 L.A.-N.Y.	Marcin Wawrzyniak, xl
Road Race	19:54 Seat.-Mi.	Marcin Szafraniec, xl
Road Race	73:13 U.S. Tour	Radoslaw Gruba, c64
Seoul Edition	10:12 p/plotki	Marcin Krakowiak, c64
Seoul Edition	12,51s kolarst.	MERASOFT, amiga
Seoul Edition	297 plywanie	MERASOFT, amiga
Seoul Edition	365 skok/woda	Marcin Krakowiak, c64
Seoul Edition	60 archery	MERASOFT, amiga
Seoul Edition	72 akrob/kolka	Marcin Krakowiak, c64
Seoul Edition	75,99 pchnlecie	MERASOFT, amiga
Seoul Edition	8,1 na drazku	MERASOFT, amiga
Seoul Edition	9,2 skok akroba	MERASOFT, amiga
Stunt Car Racer	0:45:13	Jacek Kolczewski, c64
Summer Edition	0:13:12s kolar.	Jaroslaw Sambor, amiga
Summer Edition	0:50:40s 400m	Jaroslaw Sambor, amiga
Summer Edition	20,08 wzwyz	Jaroslaw Sambor, amiga
Summer Edition	20,6m tyczka	Piotr Nowak, amiga
Summer Edition	296 skok/wody	Piotr Nowak, amiga
Summer Edition	6,7 na drazku	Jaroslaw Sambor, amiga
Summer Edition	60 lucznictwo	Piotr Nowak, amiga
Summer Edition	71 akrob/kolka	Piotr Nowak, amiga
Summer Edition	75m rzut mlotem	Piotr Nowak, amiga
Summer Games	6,92s 100m	Marcin Szmidtke, xl
Summer Games II	101,31m oszczep	Rafal Zaremba, c64
Summer Games II	101,75 javelin	Marek Watroba, c64
Summer Games II	17:30 triple j.	Tomasz Augustyn, c64
Bummer Games II	26,5s lodzie	DOLORES, c64
Summer Games II	27,8 rowning	Leszak Watroba, c64
Super Sports	200 slate smash	Tomasz Augustyn, c64
Super Test	100% strzelanie	Marcin Lewandowski, c64
Super Test	32:11 kolarstwo	Marcin Krakowiak, c64
Super Test	32:23 kajak	Marcin Krakowiak, c64
Surfing	5,6 srednio	L.B.J.M. Gierattowicz
Test Drive II	278582 Master	D. Kamilos from Moonshiners
Test Drive II	319459 Europea.	Kamilos from Moonshiners
Test Drive II	396887 Califor.	Luk'91
Track & Field	10,88s p/plotki	Artur Pawlasek, c64
Track & Field	11,18m w dal	Maciej Holz, c64
Track & Field	2,42m wzwyz	Artur Pawlasek, c64
Track & Field	5,92s bieg 100m	Maciej Holz, c64
Track & Field	97,85m oszczep	Adam Langosz, c64
Track & Field	99,96m mlot	Maciej Holz, c64
TV Sport Basketball	147:98	Slawomir Bujdo, amiga
Winter Edition	33,95s slalom	Zbigniew Ruchala, c64
Winter Games I	0:21,79s bobsl.	Marcin Ziolkowski c64
Winter Games I	1,44s biathlon	Pawel Rozak, zx
Winter Games I	6,0 skating	Marcin Ziolkowski c64
Winter Games II	3:01:20 biathl.	Waldemar Klessa, zx
Winter Olimpiad	0:22:88 slalom	Artur Muchewicz, xl
Winter Olimpiad	0:32:4s downhil	Tomek Czulada, st
Winter Olimpiad	0:59:5s bobsley	Tomek Czulada, st
Winter Olimpiad	1:24:7s biatlom	Tomek Czulada, st
Winter Olimpiad	301m skok	Artur Muchewicz, xl
Winter Olympiad 88	1.10,7s zjazd	Remigiusz Giertych, xl
Winter Olympiad 88	276m skok	L.B.J.M. Gierattowicz
World Games	19 barell jump.	Tomasz Augustyn, c64
World Games	1:30:05 slalom	Waldemar Klessa, zx
World Games	230kg ciezary	Waldemar Klessa, zx
World Games	92 cliff diving	Waldemar Klessa, zx

AMIGA

Andrzej Dragan, 13 lat, ul.Komandorska 6, 62-510 Konin
D; 3.5, 31, ARC

Aleksander Frejowski, 14 lat, ul.Elfów 32/79, 43-100 Tychy
D; 3.5, 45, STRAT, SO, OF

Klemens Kazimierczuk, 15 lat, ul.Jagiełły 15/6, 08-110 Siedlce
D; 3.5, 99, ADV, STRAT, SO, OF, OCZ

Marcin Kopka, 14 lat, ul.Obr.Pokoju 5/11, 50-252 Wrocław
D, 3.5, 200, SPORT, SYM, STRAT, SO, OF, OCZ

Piotr Laszczyk, 16 lat, ul.Szeligówka 976, 34-511 Kościelisko
D; 3.5, 168, ADV, SYM, MO, OF

Krzysztof Muszyński, 14 lat, ul.Kupiecka 18/1, Zielona Góra
D; 3.5, 50, STRAT, OCZ

Piotr Nowak, 17 lat, ul.Łukaszyńska 23/14, 21-500 Biała Podlaska
O; 3.5, 75, SYM, SO, OCZ

Włodzimierz Pawlak, 38 lat, ul.Orzeszkowej 3a/3, 62-400 Słupca
D; 3.5, 100, SYM, ADV, SO, OCZ

Robert Polak, 22 lata, ul.Mickiewicza 62, 34-485 Jordanów
D; 5.25, 3.5, 100, ADV, SO, OCZ

Wojciech Suski, 16 lat, ul.Leszczynowa 50/70, 15-811 Białystok
D; 3.5, 60, STRAT, ADV, MO, SO, OF, OCZ

Grzegorz Ślusarz, 15 lat, ul.Łysinowa 65, 43-150 Bieruń
D; 3.5; 40, WSZ, MO, SO, OCZ

Krystian Wawrzonek, 16 lat, ul.Rugiańska 14/47, 71-653 Szczecin
D; 5.25, 3.5, 210, ADV, SO, OCZ

Marek Woda, 15 lat, os.Zielone 4/4, 33-100 Tarnów
D; 3.5, 95, STRAT, ADV, OF

Wojciech Żelazowski, 15 lat, ul.Okólna 7/10, 05-822 Milanówek
D; 3.5, 70, SPORT, ARC, SO, OCZ

AMSTRAD CPC 464

Grzegorz Barski, 14 lat, ul.3-go Maja 21a/4, 80-802 Gdańsk
T; 180, ARC, SO

Arkadiusz Mietliński, 15 lat, ul.Prosta 2, 67-223 Radwanice
T; 110, WSZ

Jarosław Orzechowski, 11 lat, ul.Energetyki 12/4, 41-908 Bytom
T; 140, ARC, ADV, SYM, MO, OF

Witold Świerczyński, 14 lat, 96-260 Burzenin, Zarzecze 1
T; 60, ADV, ARC, SO, OCZ

AMSTRAD CPC 6128

Bartosz Janiszewski, 15 lat, ul.Kusocińskiego 152, 94-004 Łódź
D; 3.0, 30, ARC, STRAT, SO, OCZ

Krzysztof Lachiewicz, 15 lat, ul.22 lipca 17b/23, 78-300 Świdwin
D; 3.0, 50, ARC

Rafał Morek, ul.Hallera 1/6, 84-200 Wejherowo
D; OF, OCZ

Jan Rakoczy, 12 lat, ul.Nowolipie 31/55, 01-002 Warszawa
D; 3.0, 40, SPORT, OF

ATARI 800XL, 65XE, 130XE

Kamil Adamczyk, 14 lat, ul.Sadowa 18/31, 38-500 Sanok
T; AST, 311, SYM, STRAT, ADV, MO, SO

Adam Antoniuk, 16 lat, ul.Kłodzka 39a, 09-913 Warszawa
T; 2000, 430, STRAT, ARC, MO, SO, OF, OCZ

Andrzej Arabski, 34 lata, ul.Obszerna 2/30, 93-360 Łódź
T; ATT; 300, STRAT, ARC, MO, OF

Robert Bejer, 14 lat, ul.Kurpińskiego 17/14, 80-174 Gdańsk
D; 5.25, 689, TEKST, ARC, MO, OF

Mariusz Brodowski, 17 lat, ul.Bienkiewicza 30a/79, 07-400 Ostrołęka
T; 2000, 100, STRAT, SPORT, SO, OCZ

Mariusz Czarnotta, 16 lat, ul.12 lutego 11/19, 62-300 Elbląg
T; 2000, 200, SYM, STRAT, MO, SO

Bolesław Czerwiński, 13 lat, os.Orła Białego 60/5, 61-251 Poznań
D, 5.25, 100, WSZ

Marcin Czerwiński, 14 lat, os.Stawki 12/5, 27-400 Ostrowiec Św.
T; AST, 250, SYM, ARC, SPORT, MO, OCZ

Ryszard Dąbrowski, 33 lata, ul.Bajeczna 7/15, 31-566 Kraków
D; 5.25, 250 ADV, OF

Cezary Dmowski, 14 lat, ul.Janowska 15/7, 82-300 Elbląg
T; MO, SO

Jacek Dojwa, 10 lat, ul.Wesoła 37/31, 50-521 Wrocław
T; 7500 RAPIDER, D; 5.25, 128, SPORT, MO, SO, OF, OCZ

Adam Faryno, 11 lat, ul.Dedala 2/24, 03-982 Warszawa
D; 5.25, 300, ADV, ARC, MO

Tomasz Fidler, 17 lat, ul.Rozłogi 7/46, 01-310 Warszawa
T; 2000F, 400, ARC, MO, SO, OF, OCZ

Mikołaj Górski, Strzebielino 6/4, 84-214 Bożepole
T; MO, SO

Szymon Grabowski, 12 lat, ul.Rozewska 28, 81-055 Gdynia
D; 5.25, 81, TEKST+ADV, OF

Joras Grboń, 9 lat, ul.Sienkiewicza 21/14, 96-140 Brzeziny
T; AST, 364, SPORT, ARC, SO, OCZ

Michał Halaczek, 14 lat, ul.Żeromskiego 8/9, 34-500 Zakopane
T; 2001, 80, SPORT, OCZ

Andrzej Janiak, 19 lat, ul.Konarskiego 102, 62-600 Koło
T; AST, ATT, UM, 200, WSZ, OCZ

Paweł Jenkowski, 14 lat, ul.Krótka 5, 82-050 Mosina
T; 100, WSZ, MO, SO, OF

Andrzej Januć, ul.Słowackiego 28a/35, 19-300 Ełk
T; ARC, MO, SO, OF, OCZ

Krzysztof Kancierz, ul.Topolowa 2/15, 11-227 Kamińsk
T; ARC, SPORT, MO, OF

Katarzyna Kazała, 13 lat, ul.Graniczna 15, 05-830 Nadarzyn
D; 5.25, 36, ARC, SO

Paweł Kubiek, 14 lat, ul.Żwirki i Wigury 92, 42-281 Widzów 92
T; 150, STRAT, MO, SO, OF

Marek Kwiatkowski, 14 lat, ul.Królowej Jadwigi 7a/5, 76-150 Darłowo
T; 389, STRAT+ARC

Marcin Liebich, 14 lat, ul.Komorowskiego 6/201, 63-101 Śrem
T; 50, WSZ, MO, SO, OCZ

Jakub Lipień, 12 lat, ul.Sportowa 25, 39-200 Dębica
T; 150, ADV, STRAT, ARC, MO, SO, OF

Michał Meller, 13 lat, ul.Komandosów 15/88, 30-334 Kraków
D; 5.25, 200, SYM, SPORT, MO, SO, OF, OCZ

Marcin Milewski, Wrzosowice, 32-040 Świątniki Górne
T; SO

Marcin Mikołajczyk, 13 lat, ul.Batorego 9/71, 99-301 Kutno 3
D; 5.25, 200, LOG, MO, SO, OF

Krzysztof Miller, 22 lata, ul.Powst Warszawy 12, 05-820 Piastów
T; 2000, KSO, 300, WSZ, MO, SO, OF, OCZ

Rafał Miotak, ul.Lasek Brzozowy 11/10, 02-792 Warszawa
T; HARD, SO

Paweł Moll, 12 lat, ul.Przod.Pracy 5/46, 41-600 Świętochłowice
T; BLIZZARD, O; 5.25, 300, ADV, ARC, SO, OF

Arkadiusz Morawski, 15 lat, ul.Chmielna 27/2, 87-800 Włocławek
T; AST, 150, WSZ, SO, OCZ

Radosław Moszczyński, 10 lat, ul.Limbowa 17, 10-163 Olsztyn
T; 2000, D; 5.25, 186, TEKST, MO, SO, OCZ

Jakub Muszyński, 16 lat, ul.Krakowska 36/10, 87-880 Brześć Kuj.
T; 2000, AST, 300, STRAT+ADV, MO, SO

Łukasz Nowak, 12 lat, ul.Zawiszy Czarnego, 44-200 Rybnik
T; BLIZZARD, D; 5.25, 300, WSZ, MO, SO, OF, OCZ

Rafał Orłow, 19 lat, ul.Spiska 4a/75, 02-302 Warszawa
T; 2000R, 500, ADV+TEKST, MO, SO, OF, OCZ

Janusz Orzech, ul.Sucha 5, 33-100 Tarnów
D; ARC, SPORT, OF, OCZ

Tomasz Posłuszny, ul.Malczewskiego 19/5, 43-300 Bielsko-Biała
T; BLIZZARD, ARC, SO

Arkadiusz Rojek, ul.Pomorska 7, 76-200 Słupsk, tel (059)22-800
T; MO, SO, OF, OCZ

Maciej Semik, 13 lat, ul.Findera 4/14, 42-207 Częstochowa
T; BLIZZARD, 210, ARC, SO, OCZ

Robert Sokół, ul.Listopadowa 24/35, 46-320 Praszka
T; ARC, MO

Mateusz Sowa, 11 lat, ul.R.Luksemburg 11/11, 38-400 Krosno
T; 116, LOG, MO, SO

Emil Spurek, 17 lat, ul.Krótka 4b/6, 74-200 Pyrzyce
T; 200F, D; 5.25, 230, ARC, SYM, SO, OCZ

Wojciech Sterna, 15 lat, ul.Piotrowska 12, 61-353 Poznań
T; D; 5.25, 500, WSZ, MO, SO, OF, OCZ

Marcin Stępnicki, 11 lat, ul.Złota Karczma 9b/9, 80-298 Gdańsk
T; 200, ADV, STRAT, MO, SO, OF, OCZ

Maciej Strzeliński,I 14 lat, ul.Kołłątaja 10/47, 41-400 Mysłowice
T; BLIZZARD, 800, ADV, MO, SO, OF, OCZ

Paweł Szymkowiak, 17 lat, ul.Mostnika 8/25, 76-200 Słupsk
T; 2000F, 650, ADV, ARC, MO, OF

Miłosz Świegoda, 12 lat, ul.Pacowskiego 6a/87, 31-228 Kraków
T; ROM, 220, ADV+ARC

Filip Tobiasz, 12 lat, Al.Jerozolimskie 141/74, 02-304 Warszawa
T; 350, SO, OCZ

Michał Uzar, 13 lat, 36-221 Blizne 442
T; 186, ADV+STRAT, SO, OF

Radosław Wichiej, 14 lat, ul.Boh.M.Cassino 12/67, 22-400 Zamość
T; 2000, 100, ADV+LOG, SO, OCZ

Krystian Wijatyk, 11 lat, 59-830 Olszyna, Legnick 50
T; 1300, SYM, SO

Robert Wolnik, 16 lat, ul.Przysieka Polska 13, 64-040 Stare Bojanowo
D; 5.25, 500, WSZ, MO, SO, OF, OCZ

Tomasz Zacharski, 13 lat, ul.Ujejskiego 6/8, 48-300 Nysa
T; BLIZZARD, D; 5.25, 375, SPORT, STRAT, MO, SO

ATARI ST

Konrad Caban, 14 lat, ul. Rymanowska 3, 02-913 Warszawa
D; 3.5, 50, ADV, OF

Tomasz Czułada, 14 lat, ul.Zagłoby 7/53, 02-495 Warszawa
D; 3.5, 120, ADV, LOG, SO, OF, OCZ

Adam Gruszczewski, 18 lat, ul.Manifestu Lipcowego 8, 63-600 Kępno
D, 3.5, 300, WSZ, MO, SO, OF, OCZ, PROF

Paweł Parys, 13 lat, ul.Goławicka 4/116, 03-550 Warszawa
D, 3.5, 50, SYM, MO, SO, OF, OCZ

Przemek Pokrywka, 13 lat, ul.Gagarina 2/2, 57-300 Kłodzko
D; 3.5, 80, ARC, SPORT

Łukasz Ptak, ul.Kosmonautów 45/6, 44-109 Gliwice
T; SYM, SPORT

Paweł Szturo, 14 lat, ul.Mariacka 22/6, 78-100 Kołobrzeg
D; 3.5, 109, TEKST, SO

COMMODORE 64

Marcin Andrzejewski, 13 lat, ul.Lelewela 83, 64-920 Piła
T; WSZ, SO, OCZ

Tomasz Augustyn, 13 lat, ul.Bukowska 3/46, 32-050 Skawina
T; ABC, 240, ADV, SPORT, MO, SO, OCZ

Andrzej Bako, 16 lat, ul.Narutowicza 17/22, 09-200 Sierpc
T; ABC, 100, ARC, SYM, SO, OCZ

Piotr Bawiec, 13 lat, ul.Mickiewicza 2, 67-100 Nowa Sól
T; ABC, 400, ADV, SYM, MO

Maciek Bednarek, 14 lat, ul.Zgierska 75/81 m 69, 91-464 Łódź
T; 350, WSZ, MO, SO

Adrian Białas, 13 lat, ul.1-go Maja 9, 43-460 Wisła
D; 5.25, 100, ARC, OF

Tomasz Bortkiewicz, ul.Madalińskiego 11, 63-700 Krotoszyn
T; ARC+ADV, MO, OF

Damian Budych, 13 lat, ul.Zielona 91, 64-500 Szamotuły
T; ROM, SYM

Bartosz Bukowiecki, 13 lat, ul.Wojska Polskiego 55/5, 70-476 Szczecin
T; ABC, ROM, HYPER, 234, SYM, ADV, MO, SO, OCZ

Aleksander Cierpisz, 15 lat, ul.PCK 3a/2, 66-600 Krosno Odrz.
T; ROM,ABC, 250, ARC, SYM, MO, OF

Rafał Drab, 15 lat, ul.Dąbrowskiego 91/6, 41-500 Chorzów
T; ROM, 800, SYM, ARC+ADV, SO

Łukasz Duda, 12 lat, ul.Wallisa 2/48, 41-902 Bytom
T; ACTIV, 350, SPORT, MO, SO

Tomasz Działach, 14 lat, ul.Słowiańska 3a/13, 41-700 Ruda Śląska
T; BLACK BOX, 100, ARC, SO

Mariusz Feliksiak, 14 lat, ul.Szyszkowa 24, 02-265 Warszawa
T; ROM V.2, 110, SYM

Jacek Fidot, 15 lat, ul.Spółdzielcza 5, 48-250 Głogówek
T, ABC, ROM, 500, ADV+ARC, SPORT, MO, SO, OF

Mikołaj Gawroński, 15 lat, ul.Marszałkowska 1/52, 00-624 Warszawa
T; ABC, 250, SYM, ARC, OCZ

Paweł Głowiński, 12 lat, ul.Matejski 8/8, 50-333 Wrocław
T; 460, ADV, ARC, OF

Adam Gołonko, 12 lat, 17-211 Dubiny, Lipiny 35
T; ABC,ROM, 250, SYM, MO

Tomasz Gołowiec, 15 lat, ul.Szczecińska 20c/4, 78-400 Szczecinek
O; 5.25, 200, ADV

Piotr Górski, 14 lat, ul.Legnicka 142/9, 54-206 Wrocław
T; 217, TEKST, MO, OCZ

Wojtek Hałała, 11 lat,ul.Sienkiewicza 18/6,07-400 Ostrołęka
T; ROM,ABC, 300, SYM, STRATEG, SO

Paweł Hofman, 15 lat, ul.Chrobrego 50, 97-500 Radomsko
T, D; 5.25, 800, ARC, SPORT, SO, OCZ

Robert Hołyst, 15 lat, ul. Armii Krajowej 2/27, 33-300 Nowy Sącz
T; ROM, 30, SYM, SO, OF, OCZ

Dariusz Jarząbek, 16 lat, ul.Żorska 133a, 43-188 Zazdrość
T; FINAL III, 147, ADV+ARC, MO, SO, OF, OCZ

Mariusz Juszczak, 13 lat, os.Włókniarzy 16d/5, 58-260 Bielawa
T; ABC, 85, SYM, SO, OCZ, PROF

Grzegorz Kałyta, 15 lat, ul.Lumumby 10/26, 42-633 Bytom 18
T; ROM, 100, ADV+ARC, SO

Leszek Kamiński, 12 lat, ul.Wojska Polskiego 64/7, 78-600 Wałcz
T; ABC, ROM, STRAT, ADV, MO, SO

Rafał Kosowski, 15 lat, ul.Wyspiańskiego 13c/6, 76-150 Darłowo
T; ROM, 40, SYM, SPORT, ARC, SO, OF, OCZ

Tomasz Kościelnicki, 18 lat, ul.Łukasińskiego 7/1, 30-414 Kraków
T; ROM V.2, 200, WSZ, SO, OF, OCZ

Marcin Krakowiak, 14 lat, ul.Adwentowicza 6/123, 92-532 Łódź
T; ROM V.2, 300, SPORT, SO, OCZ

Michał Krakowiak, 14 lat, ul.Mała Wieś 1, 32-002 Węgrzyce Wlk.
T; ROM, ABC, 400, ADV

Tomasz Kruk, 14 lat, ul.Kościuszki 41/1, 77-330 Czarne
D; 5.25, 200, ADV, OF, OCZ

Jacek Krysiak, 15 lat, ul.1-go Maja 4, 88-230 Piotrków Kujawski
T; ABC, ROM, 450, ARC, SPORT, SO

Stanisław Kucia, 13 lat, ul.Żeromskiego 15, 41-103 Siemianowice Śl.
T; ABC, ROM, D; 5.25, 500, SYM, STRAT+ARC, MO, SO

Konrad Leśniewski, 15 lat, ul.Ogrodowa 21, 67-400 Wschowa
D; 5.25, 100, SYM

Marcin Lewandowski, 14 lat, ul.Niska 1, 26-110 Skarżysko Kamienna
T; ROM V.2, 1200, SYM, ADV, SO, OF

Jacek Macko, 18 lat, ul.Worcella 3a/5, 50-448 Wrocław
T; 500, ARC+ADV, MO, SO

Marcin Mądry, 13 lat, ul.Wałowa 5, 86-200 Chełmno
D; 5.25, 400, ADV, SO, OF

Marcin Michałek, 10 lat, ul.Kalcytowa 32, 58-150 Strzegom
D; 5.25, STRAT+ARC, SO

Sławomir Mroś, 17 lat, ul.Włoska 2a/8, 42-612 Tarnowskie Góry
T; 500, SYM, ARC, MO, SO, OF, OCZ

Daniel Niewiadomski, 13 lat, ul.Pogodna 3/184, 87-800 Włocławek
T; 200, ARC, STRAT, MO, SO

Adam Nikiforow, 13 lat, ul.Chrobrego 17/2, 66-600 Krosno Odrz.
T; 530, ARC, SPORT, SO, OF, OCZ

Robert Pater, 15 lat, ul.Chrobrego 6a, 66-600 Krosno Odrz.
T; ABC, 600, ARC

Paweł Paśko, 16 lat, ul.L.Lisa-Kuli 10, 39-100 Ropczyce
T; ROM, 500, SYM, SO, OCZ

Ireneusz Pniewski, 20 lat, ul.Zachodnia 12c/4, 66-300 Międzyrzecz
T; ROM, 183, SYM+STRAT, SO, OCZ

Filip Rojek, 12 lat, ul.Świdnicka 24, 55-041 Tyniec Mały
T; ABC, 100, SYM, SO, OCZ

Sylwester Rutkowski, 17 lat, ul.Chryzantem 6, 96-140 Brzeziny
T; ROM, 85, ARC+ADV, SO

Tomasz Sikorski, 18 lat, ul.Szkolna 2/3, 87-865 Izbica Kuj.
T; ABC,ROM,TSL, 100, SPORT, STRAT, MO, SO, OCZ

Konrad Skrzypczak, 12 lat, ul.Krynicka 43/13, 50-555 Wrocław
T; ABC, 270, SYM, SO, OCZ

Maciej Songajło, 12 lat, ul.Tatrzańska 60/7, 45-217 Opole
T; BLACK JACK, SPORT

Bernard Sotor, 14 l, ul.Wiejska 23, 47-134 Warmątowice
T; ROM, 190, SYM, MO, SO

Łukasz Stanek, 14 lat, ul.Poniatowskiego 24/3, 32-520 Jaworzno
T; BIS-PLUS, 358, ARC, SPORT, SO

Rafał Sudół, 14 lat, ul.Tetmajera 4b/7, 44-238 Leszczyny
T; BLACK BOX, 350, SYM, ADV, MO, SO, OF, OCZ

Tomasz Swojnóg, ul.Ujejskiego 10/145, 41-200 Sosnowiec
T; 400, OF, OCZ

Adam Szczeciński, 16 lat, ul.Prądzyńskiego 163/5, 58-105 Świdnica
T; TAPE C-64, 200, SPORT, STRATEG, SO, OF, OCZ

Seweryn Szczupakowski, 15 lat, ul.Dziewińska 16/32, 87-700 Włocławek
T; 207, ARC, SYM, SO

Grzegorz Szrednicki, 15 lat, ul.Jagiellońska 13d/403, 41-200 Sosnowiec
T; ROM, 700, ADV

Aleksander Szymczyszyn, 14 lat, ul.Michalusa 7, 38-300 Gorlice
T; ROM, 240, WSZ, SO, OF, OCZ

Piotr Szymski, 13 lat, ul.Winiarskiego 10/91, 31-836 Kraków
T; ROM, 1000, ADV+ARC, MO, SO, OF, OCZ

Marek Świtała, 18 lat, ul.Wrocławska 20b/8, 45-707 Opole
T; ABC, 300, SYM, SO, OF

Andrzej Tarmosiuk, 17 lat, ul.Wesoła 25/19, 15-307 Białystok
T; ABC, ROM, 160, SYM, SO

Piotr Tylski, 33 lata, ul.Łąkowa 45/14, 84-240 Reda
D; 5.25, 250, SYM, LOG

Michał Utrata, 13 lat, ul.Konopnickiej 146, 44-370 Pszów
T; EX-PLUS, 60, ADV, STRAT, SPORT, SO

Leszek Wątroba, 15 lat, ul.Mickiewicza 4/18, 28-200 Staszów
D; 5.25, 700, SYM, TEKST, MO, OCZ

Maciej Widurski, ul.Lubiańska 20/72, Kraków
T; 200, TEKST (po polsku)

Paweł Witek, 20 lat, ul.Karłowicza 45/55, 58-506 Jelenia Góra
T; WSZYSTKIE, D; 5.25, 2000, WSZ, PROF

Mariusz Ziobro, ul.Jaworowa 28/1, 41-902 Bytom
T; MO

Marcin Ziółkowski, 13 lat, ul.Askenazego 9 m 109, 03-580 Warszawa
T; ROM V.2, 250, SPORT, SO, OCZ

Paweł Zych, 17 lat, ul.Jasna 3d/3,*57-200 Ząbkowice Śląskie
T; ANC, 1200, SYM, ADV, SPORT, SO, OF, OCZ

Tomasz Zych, 13 lat, ul.Rogowska 18/40, 54-440 Wrocław
T; ABC, 78, ARC, SO

COMMODORE 128

Mateusz Latocha, 13 lat, ul.Długa 37/10, 41-800 Zabrze
D; 5.25, 500, SYM, ADV, SO, OF, OCZ

IBM PC XT, AT, 386

Michał Buczek, 14 lat, ul.Zgierska 40/3, 95-050 Konstantynów
D; 5.25, 3.5, 20, STRAT, SO, OF, OCZ

Tomasz Dziura, 10 lat, ul.Kościuszki 12/15, 27-200 Starachowice
D; 5.25, 20, SPORT, ADV, STRAT, MO

Jacek Gargasz, 18 lat, ul.Brody 478, 34-130 Kalwaria Zebrz.
D; 5.25, 30, ADV, TEKST, LOG, OF, OCZ

Michał Kamionek, ul.St.Kazury 6/58, Warszawa
D; 5.25, 70, ARC, SYM, TEKST, SO

Łukasz Lubicz, 13 lat, ul.Obornicka 8/18, 51-113 Wrocław
D; 3.5, WSZ, MO, SO

Krzysztof Michał, 17 lat, ul.Rutskich 4/3, 09-400 Płock
d; 5.25, 3.5, 30, SYM, LOG, MO, SO, OF, OCZ

Paweł Moll, 12 lat, ul.Przod.Pracy 5/46, 41-600 Świętochłowice
O; 5.25, 100, ADV, ARC, SO, OF

Marcin Nowakowski, 14 lat, ul.Sikorskiego 28/59, 40-282 Katowice
D; 5.25, SO

Wojciech Waliszewski, 16 lat, os.Chrobrego 2/39, 60-681 Poznań
D; 5.25, 3.5, 150, WSZ, PROF

ZX SPECTRUM, TIMEX 2048

Bolesław Bauer, 17 lat, os.Waryńskiego 66/7, 64-000 Kościan
T; D; 3.0, 600, SO, OF, OCZ

Radosław Bielicki, 16 lat, ul.Narutowicza 15/33, 09-200 Sierpc
T; 112, SYM, STRAT, MO, SO

Konrad Bochenko, 13 lat, ul.Jałowcowa 16/2, 15-610 Białystok
T; 500, ARC

Tomasz Konopa, 11 lat, ul.Sienkiewicza 2, 05-082 Stare Jabłonki Jastrzębskiego
T; 80, SYM, SPORT, STRAT, SO, OCZ

Przemysław Kościelniak, 13 lat, os.Konst.3-go Maja 1/16 63-200 Jarocin
T; 200, SPORT, MO, SO, OF

Mariusz Majewski, 16 lat, Al.N.M.P. 57/11, 42-200 Częstochowa
T; 200, STRAT, SYM, SPORT, OF, OCZ

Patryk Mikiejewski, 12 lat, ul.Słowackiego 1a/3, 64-800 Chodzież
T; 160 ARC, MO, SO

Krzysztof Ogrodniczak, 20 lat, ul.Reymonta 1, 15-601 Białystok-Klepacze
T; 100, STRAT, SO, OF, OCZ

Paweł Osipowicz, 20 lat, ul.Nałkowskiej 5/24, 23-546 Kielce
T; 150, SYM, MO, SO, OF, OCZ

Rafał Podgórski, 15 lat, ul.Legionów 2b/8, 41-200 Sosnowiec
T; 600, ARC, SO, OF, OCZ, PROF

Jacek Stuermer, 17 lat, ul.Podgórna 12, 62-050 Mosina
T; 600, ADV, MO, SO, OF, OCZ

Paweł Woroszczuk, 13 lat, ul.Wesoła 6a/40, 50-524 Wrocław
T; 150, STRAT, ADV, SO

Dominik Wójcik, 13 lat, ul.Hirszfelda 14/35, 02-776 Warszawa
T; 2500, WSZ, SO, OF, OCZ

SPECTRAVIDEO

Marcin Bogacki, 17 lat, ul.Sportowa 7, 89-506 Kęsowo
D; 3.5, 120, SYM, ARC, MO, SO, OF

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

KUPON PRENUMERATY

AKTUALNY DO **28.2.1992**

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon.

liczba kol. zeszytów	3	6	12*	po ile egzempl.
Bajtek	X	60000	120000	
TOP SECRET	27000	54000	X	

WPŁAT DOKONYWAĆ NA KONTO



Spółdzielnia "BAJTEK"
Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Wytnij lub zrób kserokopię i przyślij do nas.

imię nazwisko........
ulica, nr........
kod, miejscowość........
numer prenumeratora........

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4–6 tyg.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nadeszła przesyłka, redakcja prosi o kontakt
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

TU WKLEIĆ ODCINEK PRZEKAZU

(potwierdzenie dla wpłacającego)

Ta wersja kuponów jest tylko dla xerujących. Wystarczy skleić i już można wysyłać!

Wytnij lub zrób kserokopię i przyślij do nas.

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE NA ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

SOS

Redakcja przyjmuje SOSy jedynie na takich kartach pocztowych, wypełnionych literami drukowanymi. Wszelkie odstępstwa od podanych zasad dyskwalifikują kupon.

TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

IMIĘ..........
NAZWISKO..........
WIEK..........
ULICA,NR..........
KOD
MIEJSCOWOŚĆ..........
TYP KOMPUTERA

TAŚMA, TURBO (jakie)
DYSK 5,25 3,5 3,0

OFERTA WYMIANY
MAM ___ GIER
INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU:

MAM OPISY
SZUKAM OPISÓW
OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ
OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ
PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

Wytnij lub zrób kserokopię i przyślij do nas.

Miejsce na korespondencję

IMIĘ..........
NAZWISKO..........
WIEK..........
ULICA, NR..........
KOD..........
MIEJSCOWOŚĆ..........

UWAGA! Proszę na odwrocie podać podpis np. pseudonim do publikacji w High Score

MIEJSCE NA ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

Lista Przebojów

JAKI KOMPUTER

HITY
1.
2.
3.

ŚMIECI
1.
2.

DEMOSY
1.
2.

UŻYTKI — CO TO JEST
1.
2.

High Score

1.
2.
3.
4.
5.

OLIMPIADY i WYŚCIGI
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

NAZWISKO GRACZA



SV 119
Junior
2 Fire
6 Blaszanych styków
Prosty mechanizm



SV 122
Quickjoy II
2 Fire
6 Blaszanych styków
AutoFire
Drążek lotniczy



SV 124
Turbo
6 Mikrostyków
AutoFire
Drążek lotniczy



SV 126
Jet Fighter
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS-Regulator szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk"
Drążek lotniczy

SV 201
Wersja do IBM
Game Card



SV 128
Megaboard
4 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
6 cyfrowy stoper
ATM — Anti Tilt Mechanism
Fire Pad
Sygnał dźwiękowy
zwalnianie pracy komputera
Cyfrowy wyświetlacz czasu



SV 125
Superboard
6 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz czasu
Sygnał dźwiękowy
Przełącznik dla leworęcznych
Drążek lotniczy

NR 1 NA ŚWIECIE!
Wytrzymuje min. 2 lata !!!



SV 127
Top Star
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
Przezroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing System
Platynowane części
Zwalnianie pracy komputera

SV 227
Wersja do IBM

+SV 210
Game Card



SV 123
Supercharger
2 Fire
AutoFire
6 Mikrostyków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm



SV 202
M 6 analog
Analogowy
DO IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire



Pudełko na dyskietki
80 sztuk 5¼"
Zamknięcie na klucz

NA JOYSTICKI 15% RABATU!

TEST JOYSTICKÓW: Bajtek 1/91, TOP SECRET 3/91

TAL — Białystok, ul. Zamenhoffa 4, biuro — sklep tel. 436-601
Białystok, ul. Lipowa

TAL — Gdańsk, ul. Wielopole 7, biuro — sklep tel. 430-412
Gdańsk, ul. Rajska 2

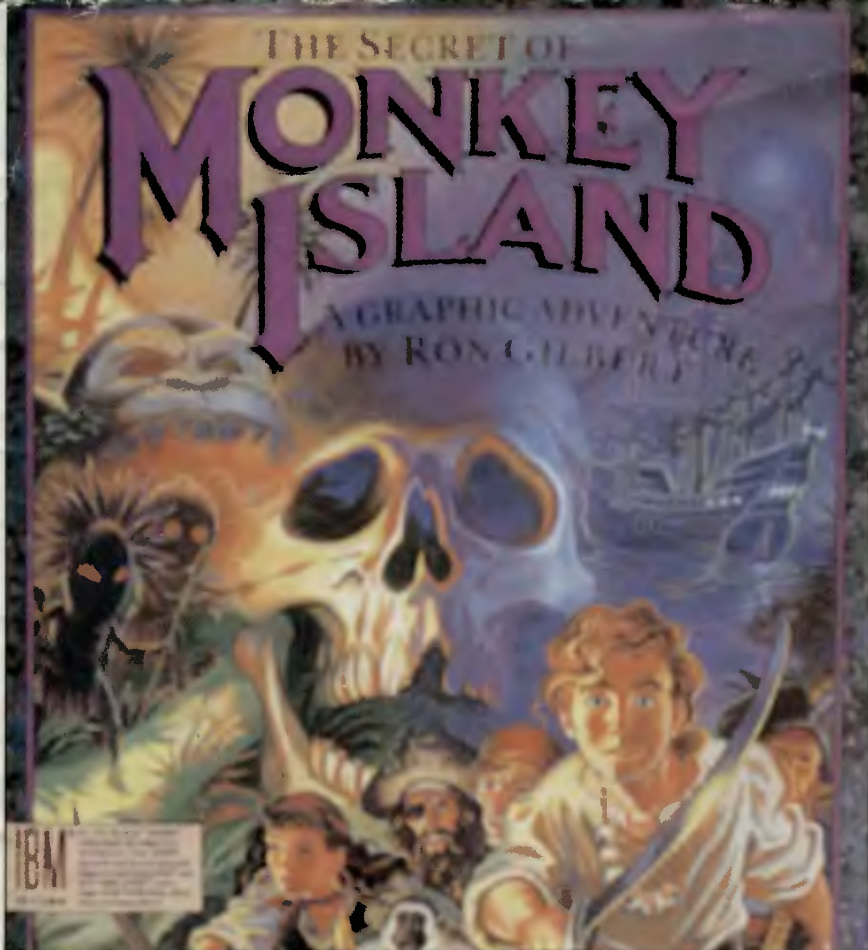
TAL — Katowice, ul. Sciegiennego 7, biuro — sklep

TAL — Radom, ul. Żeromskiego 13, sklep

TAL — Poznań, ul. Szubińska 26, biuro — sklep tel. 305-558

TAL — Gdynia, ul. Śląska 40, sklep.

Już wkrótce TAL — Szczecin, Wrocław, Łódź, Rzeszów, Lublin, Bydgoszcz, Kraków, Częstochowa, Koszalin, Bielsko-Biała, Opole, Wałbrzych.





The Secret of Monkey Island

Guybrush Threepwood (o ile nie popełniamy błędu w jego nazwisku) zawsze chciał być kimś ważnym. Już w dzieciństwie postanowił, że tak się prędzej czy później stanie. Pierwsza okazja po temu nastąpiła, gdy w czasie wakacji znalazł się na Meleé Island, zamieszkanej przez piratów i... kilku porządnych ludzi. „Zostanę piratem" — brzmiała decyzja Paintbrusha (o ile nie popełniamy błędu...) — „a potem się zobaczy".

Pokrzepiony tak jasno nakreśloną przyszłością Fleetwood (o ile nie...) ruszył do akcji. Pierwszych wskazówek udzielił mu niewidomy strażnik, pilnujący czy nikt nie płynie w stronę wyspy: „Idź do baru Scumm, tam się dowiesz co robić dalej". O ile jednak znalezienie baru Scumm nie przedstawiało większych kłopotów, dalsze działania nie były już takie łatwe.

Warunkiem zostania piratem okazało się być zwycięskie przejście przez trzy próby — poszukiwania skarbu, kradzenia i walki białą bronią. Choć we wszystkich dziedzinach był Treetwould (o ile...) nowicjuszem, wziął się ostro do działania.

Z pustymi kieszeniami daleko się nie zajdzie, trzeba więc było zacząć od prób zarobienia przynajmniej kilkuset sztuk ósmaków. Po zwiedzeniu całej wyspy okazało się, że jedynym miejscem w którym można cokolwiek zarobić jest cyrk, jednak pod warunkiem posiadania kasku. Skąd wziąć kask? Może nada się coś innego, byle było metalowe i podobne w kształcie do... hełmu? Uff, udało się. Z pełną kieszenią zawsze raźniej, a i ludzie wokół chętniejsi do niesienia pomocy. Mapa i szpadel wystarczyły do zdobycia skarbu, choć trzeba było najpierw trochę pobłądzić po lesie. Koniec jednak wieńczy dzieło.

Z kradzieżą było znacznie trudniej. O ile bowiem rozmowa z więźniem dostarczyła Gaybrushowi pewnych wskazówek jak dostać się do siedziby gubernatora, znalezienie pilnika było trudne. Na dodatek szeryf zaczął przeszkadzać, jakby nie rozumiejąc jakie są reguły gry. Gdyby nie pani gubernator Marley, mogłoby być źle. Swoją drogą, ciotka Otisa dba jak może o swojego krewniaka...



Ostatnia próba wymagała wyłącznie cierpliwości i treningu, zwłaszcza po wyśledzeniu gdzie mieszka Mistrzyni Miecza. Krótka lekcja pobrana u kapitana .... wystarczyła by nauczyć się trzymania szpady. Jednak dobry szermierz obraca również językiem i to z nie mniejszą wprawą niż żelazem. Bez serii pojedynków z lokalnymi zabijakami nabranie doświadczenia w odcinaniu się przeciwnikowi nigdy by się Guybrushowi nie udało. W końcu jednak i Mistrzyni Miecza musiała się uznać za pokonaną.

Gdy Threepwoodowi zdawało się, że szczęście jest blisko i zostanie piratem wymaga wyłącznie dotarcia do baru, pojawił się nowy kłopot. LeChuck. Ten pirat zginął kilka lat temu, po czym jako duch wrócił by doprowadzić do końca swe matrymonialne plany związane z panią gubernator. Teraz porwał ją i tak przeraził wszystkich piratów, że zniknęli z miasteczka. I co dalej robić?

Guybrush (któremu w międzyczasie pani Marley zawróciła w głowie) nie miał najmniejszych wątpliwości. Skoro już przeszedł przez trzy próby, to znaczy że jest piratem, a piraci zwykle nie boją się siłą zabierać tego co do nich (?) należy. Trzeba popłynąć na Monkey Island, gdzie LeChuck ma swą siedzibę i odbić panią Marley.

Plan miał dwie wady. Do popłynięcia gdziekolwiek potrzebny jest statek z załogą a tymi Guybrush nie dysponował, co więcej po zniknięciu wszystkich piratów nie bardzo było wiadomo do kogo się udać po pomoc. Koniec końców jednak udało się zorganizować trzy osoby potrzebne do prowadzenia statku — Carla zgodziła się od razu a Bezręki po krótkim marudzeniu (i odkryciu do czego służy kurczak). Trochę kłopotów sprawił Otis — wprawdzie chętny do wzięcia udziału w wyprawie, ale wciąż uwięziony. Na szczęście zapas kufli w barze Scumm był wystarczająco duży.

Statek — o to zupełnie inna historia. Stan (właściciel składu używanych statków) miał na składzie kilka wraków, które można by było kupić po dłuższych targach, ale znowu pojawił się problem pieniędzy. Zarobić się nie dało, trzeba było ukraść — i to nie gotówkę, a list kredytowy.

W końcu jednak statek i załoga znalazły się na morzu — choć nie wyglądało to tak, jak Guybrush sobie życzył. Załoga okazała się zupełnie nieprzydatna — nawet strzelanie im nad uchem z armaty nic nie dało. Trzeba było samemu ruszyć głową i znaleźć sposób na dotarcie do Małpiej Wyspy. Pomocne okazało się łakomstwo — i to dwa razy. Kasza z najniższej półki smakowała wybornie, do degustacji zupy wprawdzie nie doszło, ale jej gotowanie odniosło niezbędny skutek — statek dopłynął do miejsca przeznaczenia.

Małpia Wyspa była zamieszkana przez małpy, duchy, tubylców i Hermana Toothrota. Ten ostatni miał tendencje do pokazywania się w najdziwniejszych miejscach w najmniej oczekiwanych momentach, jednak przeszkadzał tylko swoją gadatliwością. Zrobiona przez niego wyrzutnia dała okazję do oddania kilku mniej lub bardziej celnych strzałów kamieniami — wszystko zależało od jej ustawienia. Strzelanie z armaty okazało się niemożliwe — była na to zbyt przerdzewiała i rozsypała się od pierwszego dotknięcia, co pozwoliło jednak w ostatecznym rozrachunku na zdobycie dodatkowego sznura i wioseł do łódki.

Stosunki z tubylcami początkowo nie układały się najlepiej, zwłaszcza po zabraniu z ich wsi kilku bananów, jednak potem sytuacja się poprawiła — pewien udział miała w tym małpa, której wdzięczność za nakarmienie przyniosła wymierny zysk w postaci otwartej furtki w ogrodzeniu dookoła małpiej głowy. Pertraktacje z Hermanem i tubylcami pozwoliły w końcu na zdobycie klucza do małpiej głowy, jednak gdyby nie słaba znajomość ortografi u tych drugich nigdy nie udałoby się Guybrushowi znaleźć statku LeChucka i schowanego na nim magicznego korzenia.

Statek to osobna, krótka lecz ciekawa historia. Okazało się, że duchy mają łaskotki, i że mogą im śmierdzieć nogi. Największym jednak zaskoczeniem było dla Guybrusha odkrycie, że magnes znajdujący się w kompasie może być tak silny. Cała reszta była już dziecinnie łatwa, może za wyjątkiem kilku ciężkich chwil przy otwieraniu łomem skrzyni co wymagało odpowiedniej siły fizycznej.

Potem... Potem było jeszcze kilka nerwowych chwil gdy okazało się, że LeChuck odpłynął z powrotem na Meleé Island. Trzeba go było gonić — by mogło dojść do niemal ostatecznej rozprawy w kościele. Jak to czasem bywa, życie spłatało w ostatniej chwili Guybrushowi psikusa zatykając dyszę rozpylacza jakimś paprochem, jednak dzięki odrobinie pomysłowości wszystko się dobrze skończyło — co więcej, nie obyło się bez pokazów sztucznych ogni.

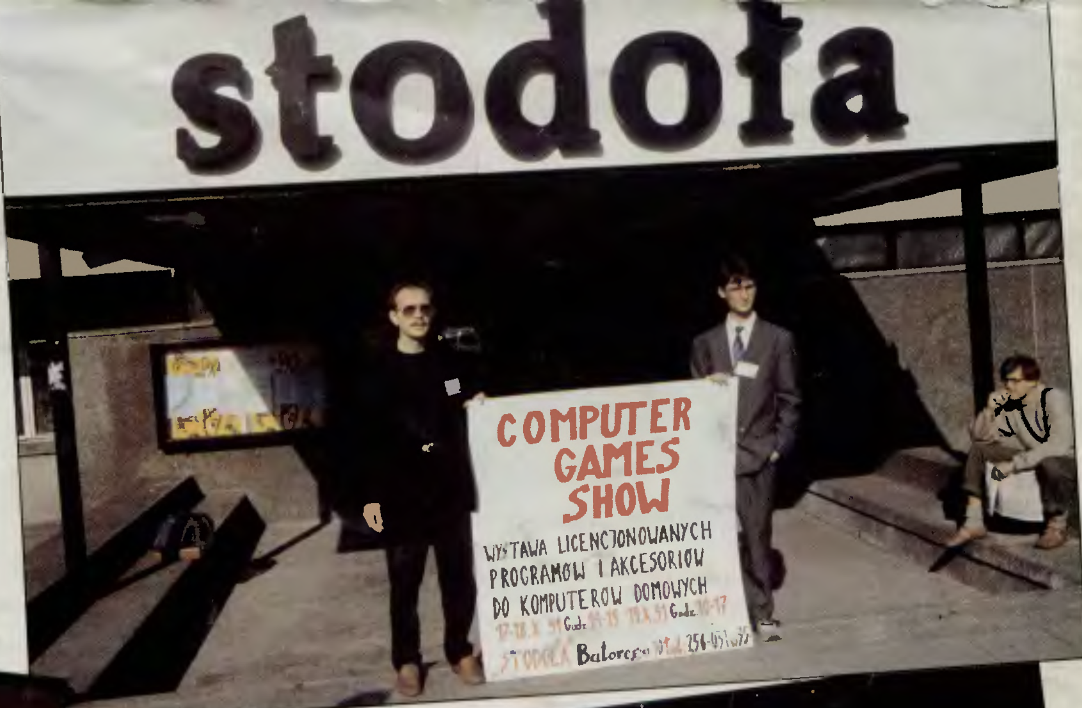
Co było dalej? Jeszcze nie wiemy. Z kręgów dobrze poinformowanych dotarły jednak do nas wieści, że LeChuck nie dał za wygraną i ponownie sprawiał Guybrushowi kłopoty — to już jednak inna historia, którą zapewne też się kiedyś zajmiemy.

Borek

Firma: Lucasfilm Games
Rok produkcji: 1991
Komputer: Amiga, IBM PC
Grafika (PC): Hercules, EGA, VGA
Dźwięk (PC): AdLib, Sound Blaster

NA SMUTNO

COMPUTER GAMES SHOW







Latoś październik obrodził w Warszawie wystawami wszelakiej maści.

Znalazło się coś dla tych od Audio-Video-Photo, coś dla śpieszących się i muzykujących, czyli SEIKO na Jazz Jamborre i coś dla graczy — Computer Games Show w Stodole.

Nie będę ukrywał, że oczekiwania były ogromne... Główną salę wypełniło sześć czy siedem firm z czego jedynie połowa zaprezentowała „to co tygrysy lubią najbardziej", czyli gry. Niewątpliwie największe menu pokazała firma IPS z Warszawy, o której to przymiarkach do zasypania Polski (czyt. Ry-Py) oryginałami z zachodu zaczęły już krążyć legendy. Faktycznie IPS chyba jako jedyny stanął na (a może i ponad) wysokości zadania. Na stoisku znalazły się gry „znane" i nowości, wszystko przygotowane dla duetu IGM/Amiga. Uwaga! ST-owcy zgodnie z zapewnieniem firmy oferta zostanie już wkrótce (prawdopodobnie do końca roku) rozszerzona o Atari ST. Również IPS-owi zawdzięczamy możliwość porozmawiania o tym co w trawie piszczy z przedstawicielką firmy Electronic Arts panią Patricią Hughes, ale to już inna historia.

Kolejnym wystawcą był Dom Handlowy Bass zajmujący się Amigami, 64-kami i wszystkim co się da do nich wetknąć, wsadzić, przylutować. Do rzeczy wartych odnotowania na pewno można zaliczyć rodzime (czyt. polskie) oprogramowanie na Amigę, do którego to postaramy się jeszcze powrócić.

Za zakrętem rozłożyła się duńska firma dealerska SuperSoft, rozprowadzająca software, hardware i inne dodatki. Na tym stoisku największą sensację wzbudzał joystick w kształcie granatu ręcznego. Trudno powiedzieć czy jest on marzeniem każdego gracza, ale na pewno jest szybki i nadaje się na prezent urodzinowo-świąteczny. Przedstawiciel firmy, z którym zamieniliśmy dwa słowa był przerażony, że ceny wynegocjowane przez naszych dealerów u producentów są tak niskie, że nasz gracz może taniej kupić nową oryginalną grę w detalu niż oni w hurcie.

Za kolejnym zakrętem znalazła swoje miejsce Fundacja Edukacji Technologicznej. Z rozmowy z panem Radziszewskim (współtwórcą legendarnego Warsaw Basic) można było wyciągnąć dwa główne wnioski:

1. Z pisania programów i książek można wyżyć w Polsce,
2. Ustawa o ochronie praw autorskich jest absolutnie konieczna.

FET — zajmuje się między innymi oprogramowaniem na C64, Amigę i IBM, zapewniając autorom honorarium od sprzedanych egzemplarzy.

Ostatnią firmą, o której na pewno też warto wspomnieć jest wrocławska JTT Computer, hurtowy dostawca soft/hardware. Na ich stoisku można było zobaczyć najnowsze cacko Commodore — CDTV. Jest to mianowicie skrzyżowanie odtwarzacza kompaktowego z Amigą 500 i zdalnym sterowaniem. Cała zabawka jest Amigą 500 bez klawiatury, stosującą CD jako nośnik informacji, zaletą urządzenia jest możliwość normalnego odtwarzania muzyki, wadą natomiast cena.

„Więcej grzechów nie pamiętam" czyli podsumowanie:

— widać, że coś drgnęło,
— odczuwa się potrzebę regulacji prawnych,
— nie wszyscy z zachodu jeszcze nas zauważyli ale...,
— niektórzy z zachodu chcą z nami rozmawiać,
— 90% oprogramowania robi się tylko na 16 bitowce,
— z 8 bitowców mówi się jedynie o C-64,
— jeśli wszystkie lub prawie wszystkie obiecanki z wystawy się sprawdzą to w niedalekiej przyszłości będziemy mieli lepiej niż Niemcy czy Anglicy.

Oglądał, spowiadał i fotografował
Waldemar Nowak